

动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！
TWO DIMENSIONS MAGIC
75
光盘定价25
本手册及附属礼品为非卖品
随光盘赠送 不得单独出售
二次元狂热
封面故事
『恋人的痕迹』
4GB DVD光盘
C87同人音乐
『四月是你的谎言』OP+ED+插入歌
『四月是你的谎言』古典音乐集
『高达创战者try』OST
『神与命运革命的悖论』OST
『结成友奈是勇者』OST
『圣剑使的禁咒咏唱』OP
『统皇无尽的法夫纳』
『凭物语』ED
3 天朝TCG重量级新作 魔卡领域限定SP卡 祖林·治愈师
2 更高质量更加还原！第六弹10张
人气舰娘图鉴卡补充包
1 精选舰娘加厚
多用途磁性冰箱贴
共24张
又一场同人圣典到来
C87同人音乐扫雷大作战
元气优等生的偶像计划！
专访半次元人气coser EriolM
让情绪伴舞的扑克脸妖怪
在秦心的舞姿中窥探面具下的真实
『武装恶鬼村正』与『楦姬嘉依卡』之名画师
Nitro+的原画师其之四·生肉ATK
因为山就在那儿！
『向山进发』的大热与日本登山漫画30年（上）
打造『恋爱选举巧克力』的品牌Sprite的又一力作
年度话题作『苍蓝彼岸的四重奏』解读
经典摧毁者还是经典传播者?
时隔 20 年重上舞台的『寄生兽』
“亲女儿级”驱逐舰娘传教用意
『舰队收藏』之“白露”型驱逐舰篇
4 中国原创同人海报x2
『舰队收藏』海报x1
『偶像大师 灰姑娘女孩』海报x1
5 上白沢慧音全身纸模
你知道有马公生的心里阴影面积有多大吗?
『四月是你的谎言』与感情传道士新川直司

从动漫到GALGAME，从同人到VOCALOID，从资讯评论到文化研究，打造最全方位的宅音乐享受



封面作者：八才提督

光盘定价：39.8元 Vol.20

已上市

加送精美赠品

5DVD收录海量音乐资源

GUST游戏音乐特辑

『夏莉的工作室』音乐点评

『静籁之空』与『静籁永恒』音乐赏析与考察

始于『ANGEL BEATS！』的正能量

元气满满的动感歌姬 LiSA

『心理测量者』、『图书馆战争』、『铁腕巴蒂』

走在潮流前端的作曲人——菅野佑悟

动画、游戏、VOCALOID、东方、原创同人统统不能少！

2014年ACG音乐总集篇

商业部门：动画游戏新曲CD总决算、优秀OST鉴赏

NICO部门：VOCALOID、唱见歌曲总选

同人部门：全年东方新碟精选、M3-34吐血推荐

二次元狂热



本期封面作者：CY 千夏
本期封底作者：SOUL

二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行：如月千华
编辑：白石、稗田阿吃
美术：塔里
特约校对：Glaz、DARK

博客： http://blog.sina.com.cn/jediliao
微博： http://t.sina.com.cn/2dmania
信箱： jediliao@163.com
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索“二次元狂热”

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力~



光盘目录


安卓客户端


苹果客户端

Contents

河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1，填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@163.com（不用按格式填也可以哟～）
2，登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，然后在 留言板 中留言


◀图 KD

大家拿到这期杂志时候应该就快接近春节了，再一次祝大家新年快乐！寒假又可以放开了吃喝，尽情补番啦。说到这季的新番，近年流行的龙傲天式男主真是备受亲睐，『绝对双刃』、『圣剑使的禁咒咏唱』、『铳皇无尽的法夫纳』、『新妹魔王的契约者』，分别看了几集后发现自己都分不清角色了……好怀念男主出场不开挂的时代。

还有就是有关『舰队 collection』动画版第三话发的便当，想必不少提督有些坐不住了，说好的七分日常三分战斗呢！制作方是会顶着压力沉掉更多的船还是考虑提督的心情想办法让角色吐了便当呢，不管怎么说，比起到处开后宫的男主们，河蟹子倒是觉得舰娘们还是很可爱的 poi ～



76 期封面作者：PHI.（出自『MELT』A.D.NAP 出品）
76 期封底作者：卑しい人（出自『H&P』右手定则出品）

[官方网店将不定期开展『满就送』活动]

看到右页的抱枕宣传是不是很心动呢？关注我们的官方微博的『买满 200 元直接送抱枕套』活动信息，就可以有机会免费获得由「绝对萌域」或「尚萌」提供的等身 2WT 高质量精美原创图案抱枕套！数量有限，手快有，手慢无！

[读者回函抽奖活动]

重大消息！新年伊始，本次又有读者回函抽奖活动啦！只要认真填写电子回函并发送至我们的联络邮箱（jediliao@gmail.com）即有机会参加抽奖，填写时务必留下真实的姓名和联系方式哦～中奖者将在下一期河蟹子相谈室中公开，大家不要错过了哦～

那么本期奖品是『Fate』系列衍生作品中的原创角色贞德 1/8 手办。（奖品由 E2046 提供）

[寄语选登]

Cure Beatles 男 哈尔滨

陪伴了我一年的『Happniess Charge Precure』也迎来了结局，虽然感觉这一年的 Q 娃缺少爆点也有一些不足之处，但追了一年还是很舍不得的。今年也是我追 Q 娃的第 7 个年头，感谢这么多年 Q 娃带给我的欢乐，希望这个系列能够长长久久的持续下去。新一年的『Go！Princess Precure』马上就开播了，去年的女人们再见，和今年的女人们 say hi！

：竟然是一位资深大友！编辑部里面的某人刚刚和这位同学发出了同样的感想，而且自从今年的红白歌会后，他跑去一口气补完了『妖怪手表』，现在经常在编辑部装妖怪发疯……话说去年的『光之美少女』系列能在『妖怪手表』、『PuRiPaRa』、『偶像活动』等强势子供番组中还维持着稳固的地位也实在是厉害，东映的底子可见一斑。另外，和去年的女人也不是最后一面嘛，年后的全新剧场版再见咯～

废翼阿玛德尼亚 男 现实的狭间

"最远的不是距离，而是次元"，在路人女主的动画里听到这句台词时感动得简直想评为年度最佳。啊啊，什么时候人类才能打破次元的屏障，让二次元的角色来到现实呢。

：相信随着科技的发展，符合目前生命标准的产物的出现已指日可待，将幻想进一步搬进现实不会是太遥远的事情，不过到时，人类将面临更加严峻的自我认识危机。如果这些产物和地球上的其他生命是同质的，那么又何为生命？河蟹子陷入了深深的思考……好吧，让二次元角色来到现实现阶段还无法实现，但将人拍进二次元的方法倒不是没有……

刘鸿飞 男 北京

1 月番就个人来讲喜欢的片子不但不少，制作质量也颇高，比如有精分现场的废萌舰娘啦，WA3 卖胃药的路人女主啦，简直激辣的百合熊岚啦，我凛美如画的灰姑娘啦。于是乎养成了早睡早起深夜看首播的好习惯 -0-，啊，这个冬季好幸福啊。在此也祝愿二次元狂热稳定持续地办下去。

：还有让人甘愿做狗的纯洁玛利亚啦，反派翻身做主人的夜之小双侠啦，打斗炫到爆的翻转少女啦，不挑食的孩子才能长得快，不如趁着寒假尝尝各种口味的优秀动画吧。

Greem Boom 男 北京

看了这期川口士和『魔弹王与战姬』的文章后对动画产生兴趣，可找来看了后却感觉没有文章里说的那么好。总的来说还是肉番的节奏啊……最大收获大概就是学会了成语“文明看球”www

：毕竟文章是以原作为主体进行介绍的，原版本身为了迎合市场也在编辑的要求下加入了卖肉的内容，动画化的过程中这部分也被再次放大了，所以才会变成现在这个样子。不过总的来说『魔弹』这部片子作为轻小说改编还是很正经了嘛。学会文明看球也没有什么不好啦！

风斩 男 广东广州

2014 年轻小说大春物果不其然卫冕，完全没有悬念！希望能尽早看到动画第二季……另外，今年的这本轻小说真厉害排行榜前十位大半都不认识，换血真可怕。现在不知道什么时候才能看到正版的轻小说了。

：大春物果然人气了得，大老师好顶赞！对这个排行榜，编辑部比较在意的还是丸户史明 X 深崎暮人的『不起眼女主角的养成法』，这部小说最开始不温不火，几年下来竟然还能爬上前 20 名了。1 月新番里这部倒 A 档片子也表现得挺有趣，就是不知后续表现如何了。但愿这些有意从 GALGAME 剧本家转行的写手能走好吧。









By 半月 9
完美拼装加 DIY 改造的中破金刚，非常精彩！




官方微博:@白骑士网络科技
illustrator:无鱼
魔卡领域
LAND OF CAROMAG
国内外精英画师阵容：
cherrypin/EIGHTSTUDIO/Mirurai/nineo/あさひろ/のちたしん/
カイテー/シエラ/八幡/駄犬/藤原/柾見ちえ/麻先みち
×澈/47君/Achyue/AiTuoKu/AO/Ask/AU/bee三倍速/cotta/Danom狼/Demise/
DR.W/Ego/ErkeLee/esgip/JesdseT/Joker/Mama/KAN/KOXO/KSHABILLYA☆/
leclle/Lino/Lunars/madyy/Makail/Maple/Marn/mian/monogo/mzt/Nias/NiceSun/
nine/Rain/Lan/RAN/REBILLIONLX/REI/rekiya/RFF/saber_01/saberiii/Saru/seal/
Skade/tecoyuke/Xerez/zero_alice/阿八/阿彪/阿权/曾我诚/橙香酒/吃云猫/大夫/饭糕/贺崽/
鹤背/花花/觉醒/岚缘(ANDY H)/狸知/泷月/玛丽丽丽/名城太/木木木木君/破坏妄想/
青冥童子/清衣/督战のNEKO/三川/无鱼/汐零/戏言/小鬼菌/小钾/小林原/小枪/小友/椰子/
一条犬子/音符/隐形人/于阑/愚子citemer/原子Dan/月见/知更鸟/左脚生痛/佐又

宅收藏

千斗五十铃立体化计划

出品：寿屋　价格：9200 日元

C87 上一人本子数就能堪比舰娘大军的“甘城”女主角，俗称千斗 500 小姐的实力真不是盖的。肩上扛着魔枪 Steinberger，脸上带着自信的微笑，亚麻色的长发划出漂亮的曲线，用右手向你发射惩戒之弹，魅力洋溢的五十铃 PVC 参上！腰间的云来自魔法之国“红枫乐园”的印象，股下手持气球的蹦太君也是注目点之一。虽然这个造型也许是少了点 SAO 气，但毕竟是 500，偶尔少女一下也不错。预定发售时间为 5 月。



杀老师无聊玩具与实用品

出品：ensky　价格：500 日元

千呼万唤中大人气少年漫画『暗杀教室』终于被搬上荧幕，藐视众生又为人师表的触手怪靠它的魅力很快获得了大家的喜爱。这两款有点奇怪的周边一个是按住头部嘴里可以弹出“小杀老师”的大脸玩具，无聊的时候可以解解手瘾，一个是黏黏糊糊的杀老师粘液入浴剂，用了会有什么奇怪的效果就不知道了……每样商品都有多个款式，杀老师都被玩坏了啊喂！





EVA 多功能桶

出品：EICHI　价格：734 日元

NERV 正规部队消防队专用铁桶——的迷你版。全钢制，精致喷涂，结实耐用，不过实际上只有 10cm 高……洗拖把看来是不行了，拿来做什么就随便吧。当成花盆插插花，当杂物盒，当笔筒，或者放在桌子上当装饰看起来也挺高大上的。有红色和黑色两种，evastore 有售。

coade 地方限定零食

出品：coade　价格：350 ~ 700 日元

前几期曾向大家介绍过一家开发和贩售各种新奇可爱 ACG 食品的公司“coade”，实际上除了“女仆奶油爆弹”、“现充馒头”之类的特殊包装食品外，另一个特色是“地域限定零食”。只有在当地才贩售的，具有当地特色和萌萌包装宣传的零食，至今共生产过几十种，每一种无论是零食本身还是主题包装的插画都很有特色，非常有新意。









■责编/白石 ■美编/塔里

JOJO的奇妙冒险 星尘斗士 埃及篇

『JOJO的奇妙冒险』第三部星尘斗士的动画终于迎来了埃及篇！伴随着空条承太郎一行人与迪奥的距离越来越接近，第三部的最终战一触即发！第三部星尘斗士篇在原作中拥有十分重要的地位，不但第一次加入在JOJO中十分重要的“替身”概念，也留下了不少让人津津乐道的替身战。作为第三部完结的埃及篇，承太郎一行人又加入了愚者塔罗牌使者小狗伊奇，伴随着忧伤的ED曲众人的埃及之旅即将走向终点。



Staff:
原作：荒木飞吕彦
监督：津田尚克
脚本、系列构成：小林靖子
动画制作：david production

Cast:
空条承太郎：小野大辅
阿布德尔：三宅健太
花京院典明：平川大辅
乔瑟夫·乔斯达：石冢运升
波鲁那雷夫：小松史法
伊奇：福圆美里

幸腹涂鸦

原作是在芳文社旗下四格漫画杂志连载的同名漫画，动画的制作阵容集结了新房昭之与冈田麿里让人眼前一亮。芳文社旗下的漫画自然是百合度满满，『幸腹涂鸦』的故事则是讲述了森野麒麟寄宿到町子凉家中后町子凉才发现自己变差的并非厨艺而是缺乏餐桌上的伙伴的故事。在寒冷的冬日看到少女们一边卖着百合一边吃着各种美食，心中充满暖意。

Staff:
原作：川井真
监督：新房昭之
龙轮直征
脚本、系列构成：冈田麿里
动画制作：SHAFT

Cast:
町子凉：佐藤利奈
森野麒麟：大龟明日香
椎名：小松未可子
町子明：野中蓝
露子：小林优





大家集合！Falcom学园 2期

在2014年1月播映后大受好评的3分钟的泡面番『Falcom学园』终于迎来了2期！同名搞笑漫的最大卖点就是充满各种捏他以及毁原作的人物属性。作为一部粉丝向的泡面番，只要是Falcom的老玩家，看着各种『伊苏』、『七星魔法使』、『空之轨迹』的主角们齐聚一堂互相吐槽，一定会被引爆各种笑点。动画2期中最新的『闪之轨迹』里的7班众人也加入了搞笑阵容，喜欢游戏的玩家们不容错过！

Staff:
原案：Falcom
监督：ぴっぷや
脚本：山下宪一

Cast:
亚特鲁·克里斯汀：梶裕贵
约修亚：斋贺光希
达尔克·法克特：兴津和幸
缇欧：水桥香织



无头骑士异闻录×2 承

一晃距离前作动画已过5年，在新动画企划中第二部分成承、转、结三季播出。动画制作换成了Brain's Base第三制作部独立出来的朱夏，保留前作监督大森与脚本高木的组合，还是当年那个无头骑士的感觉！标准无头骑士式的动画开头短短一话竟然能够把群像剧如此多的主角巧妙串联在一起让人佩服高木登的脚本功力，甚至还不忘给Aniplex旗下各个作品打广告。等了5年的续作，欢迎回来赛尔提！

Staff:
原作：成田良悟
监督：大森贵弘
脚本：高木登
动画制作：朱夏

Cast:
赛尔提：泽城美雪
龙之峰帝人：丰永利行
园原杏里：花泽香菜
折原临也：神谷浩史
平和岛静雄：小野大辅
岸谷新罗：福山润





百合熊风暴

几原邦彦在『回转企鹅罐』之后又一新作，虽然根据『百合熊风暴』同名漫画改编，动画剧情却与原作大相径庭可以看做是完全不同的作品。『百合熊风暴』与『回转企鹅罐』一样充满了几原的个人标签，各种象征主义与捏他的运用让人看得不明觉厉。熊吃人的剧情让人联想起曾经的北海道三毛别罴事件，“透明风暴”等隐喻如何解读也只有看下去才能知道。百合的部分华丽又充满服务性，对喜欢『回转企鹅罐』的观众也是不容错过的作品。

Staff:
监督、脚本：几原邦彦
分镜：几原邦彦
古川知宏
动画制作：SILVER LINK.

Cast:
百合城银子：荒川美穗
百合之咲露露：生田善子
椿辉红羽：山根幸美
泉乃纯花：小仓唯
百合园蜜子：悠木碧

搜狐视频
tv.sohu.com



ALDNOAH.ZERO第2期

由“爱的战士”虚渊玄负责原案的原创动画『ALDNOAH.ZERO』在1月也迎来了动画二期，在3个月前随着一声枪响第1期落下帷幕，留给观众的是几位主角的生死未卜以及对于后续剧情的无限遐想。随着二期剧情的展开，地球与火星之间的战争再次打响，火星骑士与地球军的机体战斗依旧精彩，同时隐藏在背后的真相也逐渐揭晓。这回老虚又将演绎一个怎样治愈或致郁的故事呢?

Staff:
监督：青木英
原案：虚渊玄
系列构成：高山克彦
人物原案：志村贵子
动画制作：TROYCA
A-1 Pictures

Cast:
艾瑟依拉姆·薇瑟·
艾莉欧斯亚：雨宫天
界冢伊奈帆：花江夏树
斯雷因·特洛耶特：小野贤章





东京食尸鬼√A

在去年7月的动画一期播出之后，没隔多久在今年1月就迎来了动画的二期。漫画重新再开了新章，而动画二期的主角依旧沿用前作的金木研。比起前作中软弱的金木动画二期中金木要显得硬气不少，战斗力也强了不少。只是官方宣传中“悲剧的二周目”的字样让人十分在意，看来新一轮食尸鬼与人类的战斗中，注定又是一个悲剧的结局。

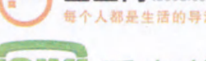
Staff:
原作：石田スイ
监督：森田修平
动画制作：Studio Pierrot

Cast:
金木研：花江夏树
雾岛董香：雨宫天
雾岛绚都：梶裕贵

搜狐视频
tv.sohu.com







iQIYI 爱奇艺



死亡游行

原作是2013年“动画未来”的短篇实现性动画『死亡台球』，此次由疯人院MADHOUSE在原作基础上扩充成TV动画。故事讲述了汇聚人类死后灵魂的酒吧中调酒师对于死者转生或者虚无做出裁定的故事，裁定过程中充满恐惧的气氛疯人院的写实风格也让动画增色不少。对于死后是否转生的裁定过程通过各种互相伤害的游戏进行，在不断揭露人性的阴暗与丑陋面的同时，调酒师对于裁定判断的主观性以及每话给出死前信息的故意留白更是不断引发观众对于生死人性的思考。▲

Staff:
原作、监督、脚本
系列构成：立川让
分镜：立川让
佐藤雄三
动画制作：MADHOUSE

Cast:
调酒师：前野智昭
黑发女：濑户麻沙美
诺娜：大久保琉美







拿到这期杂志的时候应该快到过年了，小风先给各位拜个早年。过年就意味着可以拿到压岁钱，就可以有钱任性氪氪氪了。不知道各位最近都在刷什么手游呢？这期『手游侵略者』同样给大家带来了三款日系手游的推荐，希望各位可以喜欢。

■ 文 / windchaos ■ 责编 / 如月千华 ■ 美编 / 塔里

弹丸论破：无限对战

游戏原名：ダンガンロンパ-Unlimited Battle-
游戏平台：iOS
开发厂商：Spike
游戏类型：弹珠类
收费模式：道具收费
官网下载：https://itunes.apple.com/jp/app/danganronpa-unlimited-battle/id937124442?mt=8

MOBILEGAME



ios







弹丸论破这个系列相信各位读者应该相当熟悉，PSP 与 PSV 上的正统作品已经出了两作，同时还出过一部外传性质的『绝对绝望少女』。此外，在 2013 年 7 月由岸诚二执导的 TV 动画播出之后，此系列在国内的人气也飞涨。今天为各位介绍的『弹丸论破：无限对战』则是此系列手机上的最新作。

一打开游戏游戏的界面就充满了『弹丸论破』的风格，游戏的战斗模式为弹珠类型，记忆力比较好的读者应该记得笔者之前曾介绍过一款 JOJO 的手游，『弹丸论破』的手游的玩法与其比较相似。事实上在日区 APP STORE 上常年排名前 5 的『怪物弹珠』就是弹珠类 RPG 的开创者，如果接触过这几款游戏的话对于『弹丸论破：无限对战』上手起来也会更加容易。

不过与其它弹珠类游戏有些不同的是，『弹丸论破』的角色采用 3D 的设计，不过对于弹珠类手游是否需要 3D 化这就仁者见仁了。战斗中玩家将己方角色弹出后打击到敌人即可造成伤害，不同的角色有贯穿和反弹两种特性，贯穿类的会穿越敌人只有遇到场边边缘才会反弹，反弹类的只要打击到敌人就会进行反弹，如何运用好不同类型角色的特性形成更高的 combo 是游戏致胜的关键。此外，在『弹丸论破』中贯穿己方仅仅会产生增加攻击力的效果，这点上比起这类游戏的老大哥『怪物弹珠』来还是有些不足。在游戏中除了弹出角色发动攻击外，玩家还可以通过积攒满言弹的能量在战斗中发动必杀能力，越稀有的角色必杀能力当然就越强。

既然是手游当然少不了抽卡与合成的要素，在抽卡中玩家可以抽到道具与卡牌两种。道具可以用来贩卖或者强化角色，而角色合成方面比较有特色的地方是，玩家除了角色卡牌外还可以抽到属性加成的卡牌，用属性加成的卡牌进行合成的话就能直接增加角色卡牌的属性。

游戏的音乐方面战斗的 BGM 非常燃，每个角色也都保留了原作的声优在战斗和发动必杀的时候都会有专属台词。虽然弹珠类的手游有很多，『弹丸论破：无限对战』在玩法上有不少为创新改进的地方，美术风格也很好的还原了原作的特色，喜欢这个系列的玩家可以尝试一下。



实况棒球

游戏原名：实况パワフルプロ野球
游戏平台：iOS/Android
开发厂商：KONAMI
游戏类型：棒球
收费类型：道具收费
官网下载：www.konami.jp/pawa/app/index.html

MOBILEGAME


ios

android


作为一个平日一直参加业余棒球队练习的手游爱好者来说，自然要推荐一下这款『实况棒球』的手游。游戏主要分为SUCCESS与STADIUM两个模式。SUCCESEE可以看做是『实况棒球』系列一贯的单机养成模式，玩家在养成结束之后可以将角色编辑入自己的队伍在STADIUM中与其它玩家进行排名战。在STADIUM中的排名战玩家仅在关键时刻需要操控角色，一场比赛的时间也因此缩短到了5分钟之内以符合手机游戏的习惯。

游戏的抽卡模式与绝大多数手游完全不同，抽卡获得的角色并非直接用于对战，而是用于育成角色。在SUCCESS模式开始前玩家可以选择5名抽卡抽到的角色加1位好友，这些就是玩家在育成模式中的队友。在育成模式中玩家通过选择不同的项目进行练习增加自己的点数，同时日常的选项也会影响这些队友的好感度，好感度提升之后这些队友就会把自己擅长





的特技传授给玩家，让玩家根据自己喜好育成完全不同的角色。同时这些队友也会参与到甲子园的比赛中，在甲子园比赛中走的越远自然育成的角色也就越强。此外还有女友恋爱要素、各种隐藏剧情以及期间限定剧情等待玩家去开发，育成一个角色根据是否快进比赛在10分钟至2小时不等。看着自己育成的一只队伍与别的玩家进行排位赛对抗，最终不断提高自己的联赛成绩，实在是一件有意思的事情。喜欢棒球的玩家不容错过。

TOYS 驱动

游戏原名：トイズドライブ
游戏平台：iOS/Android
开发厂商：Bushiroad Inc.
游戏类型：音乐
收费类型：道具收费
官网下载：http://toysdrive.bushimo.jp/

MOBILEGAME


ios

android


这手游的开发商LOGO怎么这么眼熟？没错就是『LoveLive!』手游的那个开发商。『侦探歌剧』动画终于迎来了最新一季『侦探歌剧TD』，而这款手游看名字就知道是发生在『侦探歌剧』世界的游戏。

游戏的战斗系统可以说和之前介绍过的『Angel Beats!』手游一样是卖歌的也不为过，玩家在战斗前可以选择侦探或者盗贼进行编辑，此外还要需要选择战斗时的背景音乐。战斗中玩家只需触击屏幕就能将敌人挑飞，接着在限定时间内根据音乐节奏触击屏幕就能形成COMBO，根据节奏的好坏对于敌人产生的攻击效果也不同。此外，在战斗过程中玩家还能发动角色的专属必杀，必杀等级越高CD的时间越短。

在『侦探歌剧TD』播出期间游戏也不断更新各种期间限定EVENT，在期间限定EVENT中不但能见到动画中熟悉的4笨蛋，不对是4侦探，游戏战斗时的背景音乐也会变成4笨蛋的角色歌，所以说这是一款FANS向的听歌游戏。游戏的剧情方面几乎都是全程语音，在满足声优控的同时也对各位的网络下载环境是一个极大的考验。





『Toys驱动』游戏本身的玩法比较一般，主要还是拿『侦探歌剧』的世界观和声优音乐去吸引原作党的FANS向游戏，不过看目前『侦探歌剧』系列的趋势，说不定哪天这游戏就和『LoveLive!』联动了也说不定。▲

大言不惭的独创“春意盎然系女主角”？

MintCUBE处女作『あま恋シロップス』

■ 文 / 完蛋了的国王 ■ 责编 / 白石 ■ 美编 / 塔里

INFO

游戏名：あま恋シロップス
中文暂译：甘恋希罗普斯
公司：MintCUBE
原画：ぱん、すいみゃ
剧本：仲田惠、夏森公彦
发售日：2015 年 2 月 7 日





星逢祭——这个颇具有诗意的名字是本作的主人公花鸟幸和所居住的小镇星笼町对旧历七夕节那天镇上举办的祭典的称呼。

记得是在那个初夏的一天，花鸟幸和与幼驯染少女绵贯つゆり一同带着刚做好的和式点心到海岸边的某处上供，不料竟在那里突然遭遇了一只圆圆的谜之生物。自称“馒头大人”的生物与つゆり“合体”后，つゆり的脸色如微醉般渐渐泛红，气息也变得紊乱起来……更让幸和措手不及的是，意乱情迷中的つゆり竟一下子将自己逆推，骑到了身上。此时此刻的つゆり只能用一个词来形容，那就是“春意盎然”！

沐浴过幸和的“豆浆”后恢复神智的つゆり完全被眼前的状况惊呆了。正在这当口，一个身着巫女装，自称日下穗积的女子款款走来，她向迷乱中的二人郑重宣布道：“汝等不必惊慌，此乃恭迎馒头大人下凡而安排的‘星逢之礼’。”看来馒头大人不可思议的神奇力量便是勾起少女们体内那抑制不住的冲动，摆脱理智的束缚一下子爆发出来……而要化解这种力量只有用幸和的“豆浆”才能行！

然后正如大家所预料的那样，主人公的妹妹花鸟铃、来自英伦的转校生安娜斯塔莎・罗斯一个个都被卷入了进来，围绕着“星逢祭”而展开的恋爱物语随之拉开了序幕。



绵贯つゆり CV.奏雨

学年：二年级
生日：5月7日
身高：154cm
血型：A型
三围：B82(C)-W56-H84

因为生于5月7日所以叫做つゆり，つゆり的名字在日语里就是“五月七日”的意思。是民宿兼和果子屋“三十日庵”的独生女。

绵贯家和花鸟家从上一辈起就一直有交情，所以花鸟幸和、铃兄妹二人从小被寄养在绵贯家，与つゆり关系非常融洽。三人如同亲兄妹一般被养育成人，つゆり虽然从很早开始就对幸和怀有异性的好感，但一直羞于袒露心声，总是以温柔的姐姐的一样的身份照料着花鸟兄妹。

由于从小就经手家里日常的工作，不仅料理家务得心应手，做菜煮饭方面也不在话下，是个愿意为幸和任劳任怨，尽其所能的好女孩。



安娜斯塔莎·罗斯 CV.榊るな

学年：二年级
生日：8月15日
身高：158cm
血型：B型
三围：B86(D)-W56-H88

爱称安，生于日本长于英伦三岛的英国少女。显然有着西方少女的开朗个性和行动力，性格是跟谁都能很快打成一片的随和类型。把幸和看成是男闺蜜，动不动就一把抱上去，可轮到自己被异性触碰的时候却反而显得有点畏畏缩缩，马上就害羞起来。

自认为对日本文化和各种亚文化都很精通，号称“身体的对话要胜过语言！”不过其实她对日本的了解和日语知识大多是从黄漫里摄取来的，于是可想而知。童年时就结识了幸和，并从他那里得知了“星逢祭”，多年来一直怀着强烈的憧憬所以特地从英国搬来了日本。更因为原本预定住宿的住家因故取消而临时决定住到三十日庵，与幸和开始了脸红心跳的“同居生活”。

花鸟铃 CV.百濑ぽこ

学年：一年级
生日：12月30日
身高：145cm
血型：O型
三围：B75(B)-W55-H78



主人公花鸟幸和的妹妹。脸上永远挂着无忧无虑的笑颜，是个走到哪里就能让哪里热闹起来的吉祥物式的存在。从很小的时候开始就带着一个类似沙漏里面装有金平糖的挂坠，现在也一直挂在脖子上。

小时候就很黏哥哥幸和，这个习惯直到现在也没有改过来的迹象。对于住在同一屋檐下的つゆり则像亲姐姐一般仰慕。“星逢之礼”一事发生后，对于“罪魁祸首”的馒头大人理直气壮般的开始撒起娇来，一副乐在其中的样子。

日下穗积 CV.渡边凉子

学年：三年级
生日：2月22日
身高：162cm
血型：AB型
三围：B90(F)-W59-H88



为了实施“星逢之礼”而下凡来的女神官。对人世间的俗世知之甚少，为了办好“星逢之礼”闹出了不少笑话，是个残念型的美女。却又有蹭得累的一面，尤其是与幸和共处时反应特别强烈。

平时摆出一副稳重、冷静的样子，其实内在还是一个对可爱事物十分上心的普通妙龄少女。似乎是唯一能理解馒头大人语言的人，为了操持“星逢之礼”特意住进了三十日庵，果断拉近了与幸和的距离。

comments

CUBE从2009年发表『夏之雨』以来已经进入了第6个年头，现在才创建副品牌不能说是急功近利的表现，然而放到CUFFS的全局上看却隐约让人感觉到公司经营层面的不乐观。主品牌CUFFS其实自从2011年的『CAFE SOURIRE』滑铁卢以后就一直没有后续新作问世。2008年的第一个姐妹品牌Sphere曾经靠『缘之空』一炮而红，但之后的发展却让人失望透顶，最后就只剩CUBE来撑场面了。CUBE手里捏着カントク这张王牌，向来有恃无恐，但一味倚重原画师，到头来只能屡屡暴露出脚本阵的软肋，想当初公司创业元老トノイケダイスケ就是在制作『Garden』时不慎玩脱导致负罪隐退的，脚本实力不济似乎注定是CUFFS社的宿命。

那么作为关联新品牌的MintCUBE是否在这方面会有所改善呢？这显然不现实。看看『甘恋希罗普斯』糟糕透顶的剧情简介和自以为是的监督访谈就能掂得出该作的斤两了。STAFF居然还在杂志上大言不惭的声称本作有独创性的“发情系女主角”，难道不知道隔壁柚子社的新作『魔女的仪式』也在玩同一手吗？再说了，这良家少女一秒变荡妇的设定老早被拔GAME用得滚瓜烂熟，哪里是什么新大陆。连制作组都不顾廉耻的打出“母乳PLAY”的噱头来吸引眼球（可没有妊娠何来母乳呢？），怕是早就向拔系妥协了吧，搞不好☆画野朗还是从酒井社长那里得到的启发呢。要说这年头走纯爱路线还会有活路吗？果断靠卖画为生啊！哦，别忘了还有CUFFS传家之宝的妹元素！

不过CUFFS看来也是为了生死存亡豁出去了，MintCUBE采用的是与CUBE平行的全新制作团队，两位画师ぱん和すいみゃ里ぱん以前在onomatope*画过几年原画，这两年因为仿カントク的画风得了点名气，すいみゃ则是突击提拔上来的nobody，以前一直在CUBE里画SD原画，这对组合模仿一下カントク和兼清みわ应该游刃有余，要独当一面恐怕还差得远。诚然本作靠激似カントク画风、高H度和赤裸裸的妹元素能吸引到不少玩家乖乖掏钱，可这样的做法终究没有可持续性。▲

邂逅的季节与繁忙的青春
Sagaplanets 新作
『花咲ワークスプリング』

INFO

游戏名：花咲ワークスプリング！
中文暂译：鲜花盛开的勤勉之春
公司：SAGA PLANETS
原画：ほんたにかなえ、とらのすけ、茉宮祈芹
剧本：Haneneko、砥石大樹、御厨みくり
音乐：POP HOLIC
发售日：2015 年 3 月 27 日

■ 文 / 如月千华 ■ 责编 / 白石 ■ 美编 / 塔里

Story

故事的主人公花咲游真是一个过着邋邋遢遢、懒懒散散的学校生活的普通高中生。时间是樱花烂漫的春天，新学期伊始，四周的同学们都在为新的邂逅和恋爱而内心雀跃不已的时候，游真却打算继续将全身心都投入到慵懒生活中去。而就在这时，他被学校里的万年留级学姐玖音彩乃抓到了一个名叫幽灵部的神秘社团，还没摸清情况就被强制任命为部长。

故事的舞台铃丘学园是一个包含附属校、以占地面积广著称的学校，学生的校内社团活动格外丰富，并且存在着许多根本不知道活动内容的社团——幽灵部就是其中之一。

在幽灵部，除了将游真骗来的彩乃之外，旗下还有多位美少女：孤僻而神出鬼没的不知火祈、对游真一见钟情的学妹琴吹光、再加上所属于学校里社团管理组织的部门——社团分类委员会的损友空森若叶……游真原本清静的周围不知不觉之间变得热闹了起来。就这样，慵懒的少年与少女们勤勉而不可替代的青春生活开始了。





神龙见首不见尾的学生。虽然偶尔能在幽灵部或是屋顶见到她，但从来没人见过她在教室里上课。明明季节已经是暖春，却带着不合时节的围巾和手套，再加上那孤僻的性格，在部分学生中间流传着她负面的谣言。

讨厌他人，极力避免与别人的交往，总是露出一种嘲笑的表情，而面对纠缠不休的人则会使出让人浑身发寒的“口击”，她也因为这种态度而被称为“铃丘的雪女”。

画师ほんたにかなえ表示为了突出“孤僻”和“雪女”的气质而设计了银色长发这样的外貌，比较有特色的前发和发饰则是为了让她看起来不那么土气而追加的。

SHIRANUIINORI

不知火祈

CV：遥そら

学年：2年生　身高：156cm
生日：8月2日　三围：B86/ W57/ H84
血型：O型　画师：ほんたにかなえ



将游真骗进幽灵部罪魁祸首。学校数一数二的才女，同时也以学校第一的留级次数著称。因为十分中意舒适的学校生活而故意让自己保持学分不够而留级，实际上就是赖着不走。

身材十分出众，任谁都会被她俘虏。虽然平时态度与外表看起来很一致，保持了成熟的气质，但有时候又会突然耍起小孩子脾气，手里也总是抱着她中意的小羊玩偶，总的来说是个让人捉摸不透的少女。不知是因为天然还是计算之中，总是用自己的尤物身体去触碰游真，并以此逗他玩。

KUONAYANO

玖音彩乃

CV：みとことみ

学年：3年生　身高：161cm
生日：?月?日　三围：B91/ W59/ H86
血型：AB型　画师：とらのすけ



幽灵部的天使。对游真一见钟情的学妹，总之对游真喜欢得不得了。总是窥视着向他搭话的机会，可一旦机会到手又面红耳赤手足无措。时刻笑容挂在脸上，很喜欢幽灵部的大家。时不时会在自己家亲手制作点心带来分给大家，还会主动打扫活动室，喜欢做能让大家高兴的事。也不知是因为她天然的个性还是什么，与她的对话偶尔会出现话不对题的情况，别人觉得很没意思的事她却听得津津有味。虽然娇小可爱的她能激发周围人的保护欲，但实际上她的内心也是十分坚强踏实的。

KOTOBUKI HIKARI

琴吹光

CV：遠野そよぎ

学年：1年生　身高：151cm
生日：4月4日　三围：B88/ W56/ H82
血型：A型　画师：茉宮祈芹



游真的同班同学，社团分类委员会的成员。

以“人生及时行乐”为座右铭，只要是自己感兴趣的东西便一个不漏地出手涉及。之所以加入分类委员会也仅仅是因为觉得有趣。与游真从认识那一刻开始就意气相投，作为敌对势力，不知为什么总是锲而不舍地想让游真加入分类委员会。

虽然学习成绩不敢恭维，但坏主意却是无人能出其右。实际上她可是带有随身侍从的大小姐，只不过她平时的言行绝不会让你察觉到真相。

SORAMORI WAKABA

空森若叶

CV：沢泽砂羽

学年：2年生　身高：153cm
生日：3月18日　三围：B78/ W54/ H81
血型：B型　画师：とらのすけ

游真的妹妹。由于双亲经常不在家，几乎是由她包办了所有家务。性格活泼善良，做事踏实，很喜欢照顾人，从各方面都很娇惯哥哥，似乎是会喜欢上废柴男的那一类母性少女。从某种意义上来说游真养成懒散的个性跟她的存在也不无关系。

经常受到同年级男生的告白，不过她一直都拒绝了。再加上与哥哥关系很好，所以周围都传言她是不是真・兄控。

目前官方给出的情报并未说明她是实妹还是义妹。虽然许多群众表示她是本作最可口的妹子，不过，她在本作似乎只是个配角……

HANASAKINONOKA

花咲乃乃香

CV：塚本リタ

学年：付属3年生　身高：146cm
生日：12月15日　三围：B76/ W54/ H78
血型：A型　画师：ほんたにかなえ

comment

SagaPlanets这个名不见经传的老品牌，可以说是最近几年里萌系品牌暴发户的典型代表。创立十年都默默无闻的SagaPlanets，在2012年仅仅因为一款『初雪樱』而名声大震，顺带连所谓“四季系列”的前三部也跟着火了起来，可以说让苦心经营的制作者们乐得合不拢嘴。在创造了巨大成就的写手新岛夕离开SagaPlanets后，许多老玩家都对该品牌的前景担忧，因此去年的『カルマルカ＊サークル』公布时表示出观望和质疑，不过从结果上来看，与『初雪樱』基本持平的销量和排名无疑证明了那只是一种多虑。即便没有新岛夕，SagaPlanets也已经有了足够的用户群，过去作品累计起来的人气也足以支撑该品牌继续发展下去。

本次新作『花咲ワークスプリング』再次以春为题材，不难想象SagaPlanets打算重新打造一套全新的四季系列，而最开始选择春天的原因是春季一般来说是人们周围环境发生巨大变化的季节，制作者想要描写的就是在那样的环境中，通过新的邂逅，获得新的羁绊的过程。相比前作，本次的画师和写手都做了调整，不过整体风格将沿袭前作。在杂志采访中，官方表示故事的严肃度为10级满级的5级——将以恋爱的烦恼以及角色们个人真实的烦恼作为主轴描写恋爱故事，就算不喜欢沉重话题的玩家也能接受。▲

文／失われし鞘 □责编／如月千华 □美编／塔里

2013年5月31日，前身为同人游戏社团的Inre发售了其成立会社后的第一部作品『ChuSinGura46+1 －忠臣蔵 46+1－』，将其同人时代就大受好评的该系列故事章节进行了汇总重制配音，并且添加了第四章『仇華・宿怨編』及第五章『刃・忠勇義烈編』作为后续，在2013年一举获得了广大好评以及民间网站批评空间年度GalgameTOP5的殊荣。

游戏本篇在后续添加的第五章『刃・忠勇義烈編』中，略写了部分剧情，将主人公利用穿越手段将赤穗四十六浪士隐匿到现代的经历一笔带过，也曾有玩家猜测这部分略写的剧情将作为Fandisc推出。果然在事隔一年半后，剧本叶山再度出手，本作以宣传图上赤穗浪士VS新撰组这样颇具“关公战秦琼”概念出现在了玩家面前。

本作虽然作为FANDISC（资料片）游戏，但依旧继承了前作中较为严谨的历史考据精神，并大胆的提出了一个维新志士代表之一坂本龙马缺席的架空倒幕历史，并且将新撰组作为恶役进行描写，因此也收获了一些较为极端的差评。但总体上而言，本作依旧算是上乘良作，对于部分玩家燃度可能略显不足，但爱情部分以及泪点剧情的撰写，得到了相当数量玩家的认可，成为了2014年度末爱好历史剧GALGAME玩家不二的选择。

名称	ChuSingura46 ＋1 武士の鼓動 中文暂译：忠臣蔵 46+1 武士的鼓动
公司	Inre-soft
原画	ぬい
剧本	葉山こよーて
发售日期	2014年11月28日日
推荐度	8
画面	7
剧情	8
音乐	8
系统	9
体会	8

剧情与人物

本作讲述了在前作第五章『刃・忠勇義烈編』中，主人公直刃为了将赤穗浪士隐匿至决战发生之日，通过同样是穿越者的清水一学将赤穗浪士一行集体穿越时空。但展现在他们面前的，却并非和平的现代，而是一百多年前日本江户时代末期，明治维新之前的这一段乱世。而这次看似“错误”的穿越，却是为了修复直刃穿越改变历史所带来的蝴蝶效应，因此赤穗浪士们只能握紧手中的剑刃，直面统治日本长达六百多年的幕府时代的终结，也就是被近代认为是武士时代落幕的这段惨痛历史。

而在描述这一段经历展开的同时，剧本叶山同时穿插了在第五章决战之后，直刃与赤穗浪士隐居在赤穗藩旁边一座小岛上的后宫经历，力图使游戏体验历程松弛有度。但这样反而形成了游戏在一开头倒叙、插叙手法的双重出现，使得游戏本身的叙事显得杂乱，到了中后盘才逐渐走回正轨。

在游戏中盘的幕末时代，大胆地讲述了坂









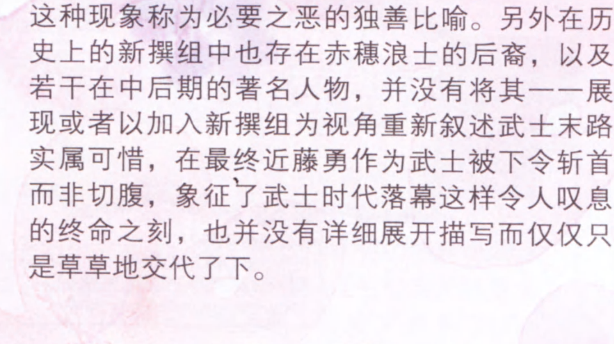
本龙马缺席，而赤穗浪士们以桂小五郎护卫的视角一同面对的池田屋事件、禁门之变以及长洲两次征讨之战，因此与新撰组处于对手地位。在池田屋事件中，赤穗浪士为了守护小五郎，第一次同新撰组进行交手，在见识到了对方不输于己方的强大以及信念之后，大石内藏助在禁门之变以及第一次长洲征讨中选择了蛰伏与修炼，决定以战胜新撰组作为日后决战的试练。在一年的修行之后，第二次长洲征讨以幕府的败退作为终结，幕府六百年来的统治将要画上句号，而在此时，赤穗浪士再一次出动，以武士的信念对决信念，成功将新撰组打败，见证了武士时代的终结。

在这之后，时间又回到元禄时代，在大晦日决战之后，直刃不得不从自己轮回经历中所爱过的内藏助、主税、安兵卫、右卫门四人中选出最终的伴侣，留下子嗣，而他最终所选择的挚爱之人将与他共同在现代度过一天的甜蜜时光。但接下来结局却是天人相隔，随着真正吉良的死去，直刃被迫回到现代，女主角产下直刃之子作为了故事的终结。

本作在剧情之外，与前作以及 C85 上发售的短篇游戏相同，同样在日常中扩展了许多具有历史时代特色的豆知识。例如禁门之变后江户民间所贩卖的长洲牡丹饼，以巧妙的买卖对话表达暗中支持长洲对抗幕府，以及元禄时代的桌子相对较矮等等，深受历史爱好者玩家好评。

在人物方面，作为重头戏的新撰组，在游戏中却只重点描写了近藤勇、土方岁三、冲田总司、齐藤一四人，并将土方岁三叙述成了以新撰组出仕而不择一切手段的斩人之鬼，从江户民间以及维新志士的角度来将新撰组描绘成了恶势力杀人团体。但对于新撰组自身而言，作为低贱身份或中下武士出身，向往成为名震四方，类似于忠臣藏四十七士这样名留青史的武士，在幕府腐败，列强横行的幕末，本恪守着的武士精神却逐渐转变为渴望获取功名出仕的执念，并将其作为信念所在。

另一方，穿越而来知晓历史走向的赤穗浪士，在城代大石内藏助的领导下，却又是在这武士落幕之时以守护武士最终的义与魂而战斗。故事的主线以桂小五郎周围为视角，而桂小五郎身为武士却否定了作为武士崇高美学之一的赴死精神，完全继承了其师父的精神：成大业者大业未成之际宁苟活勿犬死，正是小五郎的这种精神与慷慨踏入死地的赤穗浪士相较，象征着迈入了不再存在武士的新时代。但同时，武士精神在脱离了形式上的束缚之后，成为了“坚守着信念，拼命地活着，遵从着大义，全力地战死”，无关于名誉、无关于他人、无关于贫富、无关于世间，遵从于义、遵从于善选择守护的对象，达到物我两忘的境界。这也正是剧本叶山所想表现出来的现代武士精神，一种更为接近于仁、义、礼、智、信、忠这样君子境界的魂魄。因此在最终赤穗浪士与新撰组的对决中，以赤穗浪士的完胜作为了落幕。



本作中，可能是因为与上作相隔时间较短，因此留下了不少遗憾与硬伤之处。例如将新撰组完全描绘成恶役，并没有类似于前作第四章这样的第二角度描写，完全印证了前作中对于这种现象称为必要之恶的独善比喻。另外在历史上的新撰组中也存在赤穗浪士的后裔，以及若干在中后期的著名人物，并没有将其一一展现或者以加入新撰组为视角重新叙述武士末路实属可惜，在最终近藤勇作为武士被下令斩首而非切腹，象征了武士时代落幕这样令人叹息的终命之刻，也并没有详细展开描写而仅仅只是草草地交代了下。



新八与外传

山吉新八郎作为前作的大人气角色，在官网的角色人气评选中力压赤穗四十六士斩获了第一名，虽说这个成绩有着某位执念深刻的 Hacker 之功，但同时也反映了新八在人物萌塑造上的成功之处。

本作中，专门在全通之后的 Another Story 的『镜花水月篇』中，专门描绘了前作中第三章直刃与新八之间的 IF 结局，同时也将完全单纯到有点病娇的新八武力值上升到了面对复数赤穗浪士，其中甚至包括武力最高的安兵卫与数右卫门时丝毫不落下风，甚至是压着在打的神武之境。但是，最终剧本叶山依旧坚持了其历史穿越致郁系格调，结尾新八独占 ED 曲『一つの願い 一つの祈り（仅一个的愿望 仅一个的祈祷）』响起时，更是将催泪气氛飙升到了极致。

而在另一篇 Another Story『誉れの三百石（名誉的三百石）』中，借用历史上真实存在的小故事，作为堀部安兵卫介错人的足轻荒川十太夫，当被安兵卫问及身份时因为自觉身份过低而为了不辱没义士，只能谎称自己是俸禄三百石的武头。事后为了无愧于心，凭借足轻微薄的薪水以及自贬身份的打工，每年租借武士华服前往安兵卫墓前祭拜。后被上司撞见，假冒身份本是大罪，但主君感动其作为，真将其提升为俸禄三百石的武头。之所以将看似关联甚微的此短篇故事作为游戏的结尾，剧本叶山所想要展现的，正是不存在武士的现代社会，只要心中恪守武士之道，依旧能够成为真正的武士这样一个道理。▲



微笑动画月报

ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
Check And Play！
DVD

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■ 特约栏目主持 / 蒲牢
■ 责编 / 稗田阿吃
■ 美编 / 塔里

C87 圣战的硝烟还未散去，新番的春风又吹遍了大地 XD 欢迎 2015 年依然热爱音乐的小伙伴们！新年投稿者们貌似都很积极得想给自己搞一个开门红！1 月初有不少 P 主投稿 Vocaloid 新作，要是有喜欢按照排行总榜看 Nico 视频的读者，也会发现 Nico 上应景地出了不少福袋开封视频，这些应景的视频有一些真心有趣。按照日本传统，还有“初梦”的概念，不知道大家还记得自己做了什么梦吗？本期主要要来说 Vocaloid 版块的新投，我们先从越发“病态”的れるりり说起～

【鏡音レン】厨病激発ボーイ【オリジナル MV】

番号：sm25223315　　作者：れるりり

自从他 2012 年的投稿『脳漿炸裂ガール』（番号：sm19133907）大红之后便一发不可收拾，『【初音ミク & GUMI】一触即発☆禅ガール【オリジナル】』（sm21283394）和『【鏡音レン】聖槍爆裂ボーイ【オリジナル】』（sm21702752）等中二名曲也相继出炉，洗脑程度不分高下，而れるりり好像也准备在 2015 年也继续坚定不移地走这条道路。新曲『厨病激発ボーイ / 厨病激发 boy』从题目开始就显示了其浓浓的“病态”风，歌词中“疼痛的右手”、“看见常人无法看见之物”等梗的即视感十足，如此深得“中二”少年少女共鸣的歌词加上快节奏洗脑的曲风，日榜第一自然不在话下 w







米津玄師 MV「Flowerwall」

番号：sm25294112　　作者：米津玄師

米津玄師也进入了新一年的音乐创作，自从开始推出自作自唱的单曲、专辑后，觉得他的创作热情一直都很高涨，热爱他的人们真幸福。2015 开年，米津玄師要发售他的新专辑『Flowerwall』，在 Nico 宣传投稿有这首单曲 MV。这支拍摄的异常小清新的 MV 由米津玄師本人亲自出镜，歌曲本身是一首各种意义上都很甜的曲子，所以 MV 的色调也是蓝粉居多，对应题目『花墙』不仅有花草，也有彩色粉末来表现主题。亮点在于相对以前他各种“遮脸”MV，这次可是能好好看脸了哦 ww



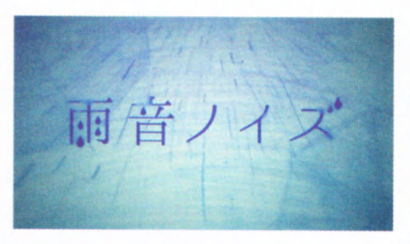


NICO NICO

【初音ミク】雨音ノイズ【オリジナルMV】

番号：sm25282736　作者：40mP

40mP 的一月新作，直译的话应该叫做『雨声杂音』，tag 被挂上了“Vocaloid 入梅”，是一首和雨声有关的略伤感的歌曲，很多人将雨声当作最适合作业的白噪声来用，这首作品的心境里，雨声像杂音一样令人心烦意乱，整体作曲编曲倒并没有跳出 40mP 一贯的风格。随后出现的 Nico 大量翻唱作中除了最近异常热爱自作自唱的 40mP 本人翻唱版（番号：sm25345594）之外还有一首『【初投稿】小5男子が雨音ノイズ歌ってみた【Hau +】（番号：sm25289577）』也很吸引眼球，现在的五年级都开始在 Nico 投稿翻唱作品了，真是不可小视啊，而且最近有好多翻唱作都开始在题目中自报年龄，看多了总有一种“前浪死在沙滩上”的悲伤感是怎样啦 XD







初音ミクさんが歌う「あったかいんだからぁ♪」

番号：sm25344705
作者：クマムシ、HoneyWorks

本月的 Vocaloid 曲最后要说到一个关于“あったかいんだからぁ♪（因为很暖和呀）”的捏他，这本来是搞笑艺人组合クマムシ为了搞笑而设计的专属小唱段，今年年初 Nico 的某位职人心血来潮 remix 了一下，产生了巨大的杀伤力和洗脑力（番号：sm25293861），感觉要成为新的 MAD 鬼畜素材。这不 HoneyWorks 就调教了这一版初音演唱版，最新的投稿已经有唱见出动了，还有大量职人开始出产衍生改编作品，希望不会继续“恶化”成洗版呀（笑）。



【声真似 1人17役】虎視眈々を歌ってみた

番号：sm25232038　作者：志麻

日语中的“声真似”说白了就像咱们在电视上常看到的“模仿秀”。有模仿演员、声优的，这一类的 Nico 活动者常见于各种生放送中，自然还有模仿歌手的，偶尔也会看见投稿。不过最常见的倒是像本月这首热门作一样的这种，模仿动画、游戏中某些声优的经典角色声线来翻唱 Vocaloid 歌曲，于是本月的唱见区就选取了两首“声真似”作品。这一首投稿者志麻是 Nico 很出色的一位“声真似”生放送主和投稿者，还参加过多次 Nico 大会议，擅长模仿的声线范围很宽，这次投稿的『虎視眈々』就演绎了 17 个不同角色，其中不乏广为人知的动画角色和知名声优，如动画『银魂』、『黑子的篮球』等中的人气角色，对自己的能力没有信心可不敢这么来投稿呀 XD




【うたプリ】世界に一つだけの花を ST☆RISH 風に歌ってみた

番号：sm25028009　作者：Pri☆mage

“うたプリ”曾经是 Nico 最热门的标签之一，衍生出的作品无数，原因之一自然是动画本身的超高人气。这七位曾经在去年翻唱过一版『マジ LOVE2000%（番号：sm21268299）』，这次突发奇想尝试用“歌王子”多人合唱风来改编 SMAP 的名曲『世界に一つだけの花』并以同样的模仿歌王子声线来演唱投稿，效果相当惊艳而有趣。想不到直到现在，还有这种高质量的衍生作品诞生，真的令人非常欣喜，而且本月除了这首“声真似”作品之外还有一首“うたプリ”相关的原创曲——『【うたプリ】STAGE ☆ CONTINUE【オリジナル】（番号：sm25248584）』也一并推荐歌王子 fan 们欣赏。



既然提到了“うたプリ”这类热门，最后不妨再来提一提几个热门词，去年刷了一整年的舰娘，今年暂时还将继续红下去，而且最近同样由 DMM 运营的『刀剑乱舞（刀剣乱舞）』也开始流行起来，主要定位是女性玩家，因为是名刀剑拟人化的作品，貌似国内大家爱称之“剑男”XD。当然了还有红红火火犹如邪教（雾）的“Lovelive”也不得不提，本月 Nico 还有一首来自 Lovelive 中人气角色小泉花阳的配音久保ユリカ演唱的 Vocaloid 名曲『Just be friends』的试听投稿（番号：sm25351188），将收录在一月发售的多位声优翻唱专辑『# 俺的ボカロ曲ロックカバー祭 3』中。本月先说到这里，顺便八卦一下最近活跃无比的 minato 同学终于透露了自己的生日是在 1 月 15 日，感觉困惑多年的谜题解开了神清气爽哈哈，咱们下回过年见 (o´・∀・)ノ ハーィ▲

雨露随风

——『舰队收藏』“白露”型驱逐舰篇

The wind bring the rain and dew.

——『Kantai Collection』

Shiratsuyu Class Destroyer

■文 / wakesnow ■责编 / 如月千华、稗田 ■美编 / 塔里



“白露”型驱逐舰
Shiratsuyu Class Destroyer

1934年（昭和4年）3月，旧日本帝国海军（以下略称IJN）新服役的鱼雷艇“友鹤”号在演习返航中遭遇恶劣海况袭击而翻覆。事故调查的结果显而易见：“友鹤”号上过度的武装造成了舰体的复原性不足，从而导致了事故的发生。“友鹤事件”的冲击，不得不让沉迷于武装至上的IJN正视中小型舰艇因为过度武装而普遍出现的复原性不足问题，其中问题最为突出的无疑就是缩水版“吹雪”型驱逐舰——“初春”型。IJN一方面对已建成的及即将建成“初春”型后续舰只加以针对性改装，另一方面原预定的第一批“初春”型12艘在建造6艘后就中止，从第7号舰“白露”开始进行彻底地改良设计，除了动力系统以外几乎就是全新设计，也便是“白露”型驱逐舰的由来。

重新设计之后的“白露”型对外宣称是与“初春”型相同的1400吨驱逐舰，实际上却是与“初春”型几番改造后的1700吨相仿。“白露”型相较“初春”型，舰体重心降低，适航性大幅提高，航速也略有提升，同时在武装上首次采用了2座4联鱼雷发射管（此后IJN的驱逐舰基本都采用了4联装鱼雷发射管），取代了“初春”型的3座3联装鱼雷发射管（后改为2座），因而全方位地超越了“初春”型，然而“初春”型续航力不足的毛病却未能得到改善。

1935年“第四舰队事件”中IJN则为中小舰艇的强度不足问题大吃苦头，其中IJN所认定的主要原因就是为了降低舰体重心而采用的电焊技术。而制造过程中广泛运用电焊的“白露”型就不得不进行紧急改造，尚未建成的第二批“白露”型则直接在船台针对舰体与舰桥结构进行了修改，这便是改“白露”型（或依首舰而被称为“海风”型）。随着IJN退出『伦敦海军条约』，1700吨的“白露”型显然已经无法满足IJN的胃口，“白露”型第二批14艘建造计划最终也就完成了4艘就中止，接踵而来的便是2000吨的“朝潮”型驱逐舰。

“白露”型家谱：

第一批（原“初春”型后续舰）：

白露、时雨、村雨、夕立、春雨、五月雨。

第二批（改“白露”型或称“海风”型）：

海风、山风、江风、凉风。

『舰队收藏』目前实装了“白露”型全部第一批次及最后一舰“凉风”共7舰，还有“海风”、“山风”、“江风”3舰尚未实装。在游戏中诸多画师中，“白露”型（除了“五月雨”、“凉风”）的原画玖条イチソ可以称得上是劳模，他所描绘的“白露”型5舰，“夕立”与“时雨”实装了二改，自然拥有两种立绘，而剩余3舰“白露”、“村雨”与“春雨”则也同样实装两种立绘了，这在“小学生”当中也算是相当破格的待遇。因而“白露”型在相当一部分提督那里也获得了运营“亲女儿”型驱逐舰的美誉——可怜的“五月雨”、“凉风”则因为画风问题常常被提督们忘了她们也是“白露”型的成员。另外，玖条イチソ的“白露”型5舰，在画风与人设风格上较为接近『轻音少女』的风格，因而也有“轻音”型驱逐舰的别称——自然，“五月雨”与“凉风”因为画风不对依旧被除外。



"白露"型篇



历史与游戏

跟绝大部分同世代的驱逐舰不一样，"白露"并非二代目，实际上应该算是四代目。初代、二代为明治时期的炮舰，三代为神风型5号舰（作为驱逐舰，则算是初代），与同样上一代的"夕立"一同参加了第一次世界大战中的青岛方面作战。战后，海上自卫队（以下简称海自）则未曾再次启用这个舰名，"白露"所念念不忘的1号舰之座就传给了"村雨"，前后发展出了两代"村雨"型驱逐舰。

"白露"原为"初春"型第7号舰，受"友鹤事件"等影响，中止原设计，进行重新设计建造，才意外获得了1号舰之名。1933年11月于佐世保工厂开工，1935年8月竣工服役。1938年，"白露"、"时雨"与"初春"型"有明"、"夕暮"混合编组成第27驱逐队。太平洋战争爆发时，第27驱逐队从属于第1舰队第1水雷战队（旗舰"阿武隈"）

开战后，"白露"随第27驱逐队参加了南洋攻略作战。1942年5月，"白露"先后参加了珊瑚海海战、中途岛海战。7月，第27驱逐队归属于第4水雷战队（旗舰"由良"），随后转战马绍尔群岛方向。9月，"白露"与"时雨"开始频繁从事对瓜岛的运输作战。11月，"白露"参加了被称为"大混战"的第三次所罗门海战第一夜战，护卫在战斗中因船舵受损而航行困难的"比睿"，在"比睿"被IJN抛弃时救助其舰员。同月，"白露"在向布纳运输物资途中被美军战机的炸弹炸毁了舰首，在"春雨"的护卫下返回拉包尔，接受修理舰"明石"的紧急修理后，返回本土修理。

1943年，修复完毕的"白露"重新活跃在所罗门海域，11月参加布干维尔岛海战，与"五月雨"相撞，再次返回本土修理。修理完毕后，"白露"主要活跃在菲律宾方面的运输作战上。1944年6月15日，"白露"在护卫运输船队途中遭遇美军潜艇雷击，在回避的过程中与运输船"清洋丸"相撞，触发了舰上的深水炸弹而沉没。

在游戏中，"白露"在性能上处于中游，并不起眼，但是稀有度比普通驱逐舰略高一些，入手难度其实不低。2013年11月20日，"白露"改更换了新立绘，也开启驱逐舰改立绘的先河。

舰娘

作为"白露"型的大姐，"白露"一直对自己的1号舰之座得意洋洋，充满了自豪之情。不过总体说来，"白露"依旧算不上多么称职的大姐，虽然为人非常活泼开朗，但是也常常犯犯小迷糊。加上"白露"人设颇为神似『轻音少女』的平泽唯，从某种意义上，"白露"往往被视为『舰队收藏』里的"平泽唯"。

虽然"白露"型被叫做"亲女儿"型、"轻音"型，但是其中"时雨"、"夕立"因为她们较为成功的二改，获得了极高的人气。相比之下，其他姐妹们就显得要暗淡得多，尤其是当大姐的"白露"，作为1号舰的自尊受到了强烈的挑战。因而"白露"一直对1号舰执念颇深，继而也就非常积极上进，努力争创第一。



历史与游戏

"时雨"在日文中多指晚秋初冬时节的雨。室町幕府以来，日本战乱频繁，时人常借用"时雨"来叹咏世事无常的悲怆。如此文艺的舰名，冥冥中也预示着"时雨"一生的坎坷悲愁。

此"时雨"也是二代目，初代为"神风"型10号舰，与初代的"白露"（实际上是三代目）、"夕立"为姐妹舰。战后，海自目前为止还未曾再次启用这一舰名，而是采用了"村雨"作为"白露"型的传承。

1933年12月于浦贺船渠动工，1936年9月7日完工。1938年，与"白露"、"有明"、"夕





暮”组建成第 27 驱逐队，开战时从属于第 1 舰队第 1 水雷战队。太平洋战争爆发后，“时雨”随第 27 驱逐队参加南洋攻略作战、珊瑚海海战、中途岛海战、瓜岛鼠运输、第三次所罗门海战等战役。1943 年 7 月，第 27 驱逐队陆续损失“有明”、“夕暮”，到 11 月，同样是“白露”型的“五月雨”、“春雨”编入第 27 驱逐队，随后参加了布干维尔岛海战。1944 年 6 月，“时雨”参加了马里亚纳海战，10 月加入西村舰队参加莱特湾海战，成为了西村舰队唯一的幸存者。1945 年 1 月，“时雨”在护卫船队途中，遭遇美军潜艇雷击而沉没。

“时雨”历经诸多海战却一直幸存，因而在当时 IJN 官兵中盛传“吴之雪风、佐世保的时雨”这两大祥瑞传说，这也是“时雨”在游戏中较早实装二改并获得极高的运数值的由来。

在游戏中，“时雨”与“时雨改”数值都不算出众，2013 年 10 月 23 日更新后，继“响”、“夕立”之后，“时雨”成为第三条实装二改的驱逐舰，其数值也一跃成为了一流水准。由于入手难度比稀有的“雪风”、“岛风”要容易得多，“时雨”也可以算是非洲提督在育成主力驱逐舰时的优先选项。“时雨”作为历史上西村舰队的一员，自然游戏中与“西村舰队”相关的任务都需要“时雨”，因而从各种角度来说，“时雨”都是值得优先育成的。







历史上，“时雨”也曾担当过“云龙”的护卫，最终见证了“云龙”的沉没，因而在“云龙”的报时台词便出现了“时雨”的存在。只是由于“云龙”自身的入手率不够高，尚未见到有同人作者开始挖掘这个梗。

另外值得一提的是，“时雨”二改的头饰风格与西村舰队中的“扶桑”、“山城”相仿，玩家间相传是其中之一的遗物，也算是作为西村舰队最后幸存者的标志。世事无常，让人叹惋。



舰娘

人如其名，“时雨”从上到下都透着文艺小清新的味道，性格较为娴静，日常语音也表现得很端正，让人稍微有些捉摸不透。偏偏这样的性格，却配上了“僕”这种男性化自称，一开始还是让人觉得较为违和的，一旦接受了这样的设定，其实也挺带感。

作为著名的祥瑞舰之一，“时雨”在游戏外就早已积攒了相当的人气，随着『舰队收藏』的火爆、“时雨”二改的实装，“时雨”的人气自然也就芝麻开花节节高了。因而在同人作品中，常常可见“雪风 X 时雨”的祥瑞舰 CP，——其实历史上战争后期，“时雨”也常常与“雪风”所在的第 17 驱逐队共同作战。在官方四格中，“雪风”也是经常缠着她要求一同组队。

同时在白露型当中，一同实装二改的还有“夕立”。“夕立”与“时雨”的二改立绘继续由玖条イチソ绘制，因而人设风格上颇为相近，都是带有兽耳一般的头发，其中“夕立”的形象与发型都更为狂野，而“时雨”则显得颇为温顺。两人被定义为“狂犬”与“忠犬”，被广大的同人作者接受。这两人的 CP 自然也是顺理成章，并且进一步推动了两人的人气。借着爆满的人气，甚至还推出过周边产品：瓶装饮品“舰娘冷却水”。



▲第二弹发卖的舰娘冷却水夕立型



▲冷却水 时雨

历史与游戏

“村雨”在日文中意为接连不断的大雨。此“村雨”也是二代目，初代为日俄战争时期“春雨”型驱逐舰 2 号舰。战后，海自继续启用这一舰名：三代目为海自“村雨”型多功能驱逐舰首舰 DD-107，四代目为海自“村雨”型通用驱逐舰首舰 DD-101。

1934 年 2 月于藤永田船所开工，1937 年

1月7日与姐妹舰“夕立”同日竣工。太平洋战争爆发时，“村雨”、“夕立”、“春雨”、“五月雨”编组成第2驱逐队，从属于第2舰队第4水雷战队，其中“村雨”为驱逐队旗舰。

开战后，“村雨”参加过比岛攻略、泗水海战、中途岛海战，之后多次参与对瓜岛运输的鼠运输作战。1942年11月，“村雨”参加第三次所罗门海战，担当了战斗中受伤的“比睿”的护卫。1943年3月，“村雨”在向科隆邦加拉得运输过程中，在克拉湾遭遇美军驱逐舰部队的突袭而沉没。这一战斗也是第一次日方完全没法发挥夜战优势的战斗，IJN水雷战队对美军驱逐舰部队的微弱优势也由此逐渐丧失。

游戏中，“村雨”与“白露”一样并不显眼，除了改造后的崭新立绘。



舰娘

“村雨”与“夕立”同一天竣工，因此原画师便将“村雨”与“夕立”设定为双子，在初始的人设上两人具有相当多的相同之处，只不过“夕立”的二改大成功，这两人的新立绘在风格依旧差距甚远。因而这一设定并没有被广为接受，很多时候都被提督们所遗忘了。这两个人的CP也是极为罕见。

由于没有时装二改，人气被姐妹压过，“村雨”跟“白露”也算是同病相怜。



“村雨”从个性上而言，也是一位极为奔放阔达的舰娘，虽然初始并没装备鱼雷，但是她的台词里却是“主炮啊鱼雷啊都是有的哟”，仿佛奇迹啊魔法啊都是存在的哟，因而带有一定的魔法少女的属性。

“村雨”二改后的形象与『萌萌入侵军』中的缪雪儿颇为相似，因而也有过以此为梗的同人作品，被戏称为『舰队收藏』中的缪雪儿。



历史与游戏

“夕立”在日文中意为夏季午后到黄昏时段的骤雨、雷雨、暴雨，短暂而剧烈是其特征，也仿佛暗示了“夕立”的命运。

此“夕立”也是二代目，初代为“神风”型驱逐舰16号舰。战后，海自继续使用这一舰名：三代目为“村雨”型多功能驱逐舰2号舰，四代目则为“村雨”型通用驱逐舰3号舰。从“白露”型到海自最新的“村雨”型，“夕立”、“春雨”与“时雨”历经三代都是姐妹舰，其羁绊不亚于“雷”与“电”之间的四代传承。

1934年于佐世保工厂开工，1937年1月7日与姐妹舰“村雨”一同竣工。太平洋战争爆发时，“夕立”与“村雨”、“五月雨”、“春雨”这四艘以雨为名的“白露”型驱逐舰组成第2驱逐队，从属于第2舰队第4水雷战队（旗舰“那珂”）。开战后，第2驱逐队参加南洋攻略作战。1942年5月，“由良”取代在圣诞岛海域大破的“那珂”成为第4水雷战队旗舰。6月，第4



水雷战队编入以“爱宕”为旗舰的攻略部队参加中途岛海战，因先锋航母机动部队的覆灭而作战中止。10月，亨德森基地夺回作战中，第4水雷战队旗舰“由良”因受到空袭而无法航行，“夕立”不顾爆炸危险靠近并救出了大量的“由良”舰员，并与“春雨”一同对“由良”进行了雷击处分。11月9日，在向瓜岛运输人员的返回途中，“夕立”遭遇美军潜艇雷击，成功回避后与“白露”一同击沉了潜艇。

1943年11月12日深夜至13日凌晨，“夕立”也就迎来“华丽的派对”的一刻——第三次所罗门海战第一夜战。身处前锋的“夕立”与僚舰“春雨”发现了袭来的美军舰队，秉承从大英帝国皇家海军学来的“见敌必杀”主义开始猛烈突击。美军被突如其来的突袭搅乱了阵型，失去了取得T字头优势的机会。“春雨”在实施完雷击后开始撤退，“夕立”则犹如杀红了眼，继续冲入美军阵列，火力全开，取得相当的战果。“夕立”在混战中失去航行能力后，舰长命令用吊床制作成船帆企图继续航行并战斗，美军见到“夕立”的白帆以为其已经投降，结果发现“夕立”继续战斗，认为其公然违背了国际法，被极大地激怒，集中火力招呼。在如此情形之下，“夕立”不得不接受弃舰的命运，其舰员被前来救援的“五月雨”接走后，“夕立”便被美军击沉了。据日方的作战记录，“夕立”取得了击沉一艘巡洋舰、击伤两艘巡洋舰与一艘驱逐舰的传奇战果，因而被誉为“所罗门的噩梦”。然则美军的作战记录显示，“夕立”实际可能并没取得那么大的战果，甚至“夕立”一开始的突击也并非“夕立”主动突击，而是美军自身行动造成了“夕立”被美军隔断，混入美军阵列。于是围绕“夕立”在这一场战斗中的真实表现，出现了诸多的争议，这也便是“夕立”在游戏中“ぽい(poi)”（意为“大概……的样子”）这个口癖的由来吧。第三次所罗门海战，IJN虽然对美军造成了重创，但是并未达成战略目标，经历了一系列的失败，大概也需要塑造出英雄典型来振奋士气，因而“夕立”与“绫波”的孤军奋战自然成为了最好事例。

在游戏中，“夕立”在二改之前也是随处可见的普通小学生，并没有特别的出众之处。运营在开放5-3海域（所罗门海域）的同时，实装了在这一海域大活跃的“夕立”的二改。“夕立”不仅仅在人物形象上发生了极大的变化，其数值性能更是让人瞠目，不亚于重巡一般的火力加上出类拔萃的雷击，使其一跃成为了火力输出最高的驱逐舰，尤其是在夜战中表现更为耀眼，可谓是一举翻身。

舰娘

二改前的“夕立”是一个带点迷糊的呆萌少女，二改后的“夕立”则一下子中二了起来，依仗着二改的出众火力，作战也变得更为狂野，





因而具有“狂犬”的别名，与二改后依旧温顺的“时雨”，组成了“狂犬与忠犬”的组合——虽然在历史上这两舰的共同作战经历极少，这一组合实际上是原画作者自己的私货，不过被广大提督所接受了。“夕立”与“村雨”的双子设定也因此变得没人在意，可怜的“村雨”……

“夕立”的口癖是“ぽい(poi)”，意为“大概……的样子”，带有模棱两可的意思，这捏他自“夕立”在第三次所罗门海战中让人争论不休的战果不清不楚。在『舰队收藏』中，“夕立”的口癖也算别树一帜，非常具有标志性，因而广大提督也就经常用“POI”代指“夕立”。随之而来的“稳如狗”也就被扩展成“稳如poi”，考虑到游戏中二改的“夕立”在防御与回避上并不见得突出，经常捧成大破，“稳如poi”自然也就带有些许反嘲的意味。





历史与游戏

“春雨”顾名思义便是“春季的细雨”，在日文中也常用“春雨”指代粉丝、粉条，取其细如春雨之意。因而“春雨”在自我介绍中会郑重说明跟那个“春雨”是不一样的。此“春雨”也是二代目，初代为日俄战争时期“春雨”型驱逐舰的首舰。三代目为海自“村雨”型多功能驱逐舰3号舰DD-109，四代目则为现役的“村雨”型通用驱逐舰2号舰。从“白露型”开始，“春雨”与“村雨”、“夕立”连续三代都是姐妹舰。

1935年于舞鹤海军工厂开工，1937年8月26日竣工，开战时与“村雨”、“夕立”、“五月雨”共同组成第2驱逐队，从属于第2舰队第4水雷战队。开战后，第2驱逐队参加了南洋攻略作战。1942年2月，“春雨”参加了泗水海战，9月起则开始担当对瓜岛“鼠运输”的运输要员，前后参加了8次鼠运输。11月，“春雨”参加了第三次所罗门海战，在第一回夜战中，与“夕立”一同担当前哨，及时发现了美军舰队，并对美军舰队实施突击搅乱了美军的阵型，“春雨”是实施完雷击从侧面撤回，“夕立”则继续突击。在第二回夜战，“春雨”击沉了一艘轻巡洋舰，并配合“长良”、“雪风”击沉另一艘巡洋舰，取得了相当的战果。

1944年，第2驱逐队所幸存的“春雨”、“五月雨”编入同样丧失2艘驱逐舰的第27驱逐队（“白露”、“时雨”），“春雨”担当驱逐队旗舰。6月2日，“春雨”与“妙高”、“羽黑”、“白露”、“五月雨”作为警戒队参加了第一次浑作战，因为情报失误，作战中止。6月8日，“春雨”与“敷波”、“浦波”、“时雨”、“白露”、“五月雨”搭载增员部队执行第二次浑作战，途中遭遇美军空袭，“春雨”遭到跳弹轰炸，命中舰尾，最终沉没。

游戏中，“春雨”是作为2014年夏季活动AL/MI作战的E-1海域的通关奖励而实装，2014年秋季活动海域有“春雨”掉落，此外并无其他入手途径。希望入手“春雨”的提督暂时只能期待在以后的活动海域邂逅“春雨”。“春雨”初始带有“毘式40mm联装机枪”这一稀有装备（实际上用处不大），改造后自带“12.7cm联装炮B型改二”与“运输用铁桶”。实装后不久，“春雨”改的立绘就替换成了新立绘，不愧是“亲女儿”型驱逐舰。



舰娘

“春雨”跟其他玖条イチソ笔下的“白露”型驱逐舰一样，早早地实装了第二种立绘，“春雨”改立绘中的“运输用铁桶”由改前的圆球型变成了圆筒形，右侧头发也多了新的发夹，从外观上看大概是“夕立”的遗物——不过历史上“夕立”舰员其实是被“五月雨”救起的。

“春雨”相比前面几位姐姐，看起来要相对娇小一些，性格上也显得乖巧可爱，对同一驱逐队的姐姐“村雨”、“夕立”保持着崇敬爱慕



历史与游戏

“五月雨”顾名思义便是五月（旧历）的雨了（笑），实际上就是指连绵不断的梅雨。“白露”型“五月雨”是初代“五月雨”，这在同一世代的驱逐舰中也算是较为少见的。二代目是海自的通用型驱逐舰“村雨”型驱逐舰，跟“白露”型的“五月雨”一样是6号舰。

1934年12月于浦贺船渠动工，1937年1月完工，编入第2驱逐队，隶属于第2舰队第4水雷战队。开战后，随第4水雷战队参加南洋攻略作战。1942年2月参加了泗水海战。6月，参加中途岛作战，之后参加了印度洋破交作战“B作战”。美军发动瓜岛攻势后，B作战中止，“五月雨”随第4水雷战队调往特鲁克，开始对瓜岛的运输作战。

1942年11月，参加了第三次所罗门海战。在第一夜战中，“五月雨”错将“比睿”认定为敌舰而对其开火，遭到“比睿”的还击，直到“五月雨”亮起友军识别灯后双方才停止射击，真是有点冒失呢。随后，“五月雨”前往救援冲入敌阵的“夕立”，救出“夕立”的大部分舰员，对“夕立”雷击处分却miss了。第二夜战中，“五月雨”用鱼雷击沉了一艘巡洋舰，随后与“朝云”、“照月”一同救助了“雾岛”的幸存舰员。

1943年，“五月雨”先是参加瓜岛撤退战，随后对威克岛、科隆班加拉岛等岛屿开始运输作战。3月，第2驱逐队此时“夕立”、“村雨”已经战沉，“春雨”大破需要修理，“五月雨”成为了唯一的战力，参加了基斯卡岛撤退作战。7月，第2驱逐队解散，成为第4水雷战队直属部队，参加了科隆班加拉岛海战，战后第4水雷战队解散，“五月雨”归属第2水雷战队（旗舰“长良”）。“五月雨”返回本土休整，休整之后重新返回所罗门前线，加入第3水雷战队，

之情，尤其是对作为驱逐队旗舰的“村雨”——“春雨”的沉没台词便是对“村雨”的诀别。对于提督，“春雨”也是显得非常乖巧，非常擅长制作“麻婆春雨”（笑）给提督吃——其中的秘诀是使用了五香粉与麻油。这就是一位从名字到形象再到历史表现都与“吃”有着不解之缘的舰娘，也常常在同人作品被与吃货“赤城”恶搞到一起。

2014年秋季活动“浑作战”E-2海域Boss“驱逐栖姬”的形象颇为类似“春雨”，考虑到“春雨”就是在第二次浑作战中沉没，基本可以视为是“春雨”的深海化身，被提督们称之为“深海春雨”、“春雨栖姬”。深海栖舰是舰娘的怨念化身，这一设定逐渐得到了官方的认可并强化。



9月与“时雨”、“矶风”一同参加科隆班加拉岛撤退战。10月，“五月雨”与“春雨”一同并入第27驱逐队（“白露”、“时雨”），参加了第二次维拉拉维海战，与“时雨”一同大破一艘美军驱逐舰。11月，第27驱逐队参加布干维尔岛海战，“五月雨”发射的鱼雷穿过“时雨”的舰底，大破了一艘美军驱逐舰，成为这场IJN一边倒失利的战斗唯一的战果，这场混战中，“五月雨”为了避让“时雨”与“白露”相撞，这大概也是“五月雨”冒失鬼的又一大例证。

1944年5月，“五月雨”与“夕月”、“夕张”一同参加对帕劳群岛的运输作战。刚与这两舰分别不久，就传来“夕张”被美军潜艇雷击命中的消息，“五月雨”前往与“夕月”一道试图拖曳“夕张”回港，但是“夕张”进水过多，最终失败。6月，“五月雨”参加了第一、第二次浑作战，在空袭中被命中鱼雷管，万幸是鱼雷没有发生殉爆。随后，“五月雨”参加了马里亚纳海战，战后与“榛名”、“春雨”一道返回本土。7月，“五月雨”参与护卫“大和”、“武藏”、“长门”、“金刚”、“熊野”等舰前往林加泊地，途中“五月雨”被卷入强风怒涛之中掉了队伍，直到“利根”前往搜寻，才重新回到本队。到达林加泊地之后，“五月雨”与“时雨”一同执行马尼拉至帕劳的运输任务。8月18日，在帕劳群岛海域触礁，经抢救还是无法脱离，8月26日被美军潜艇发现并命中鱼雷，舰体断裂，舰员随之弃舰。

在游戏中，“五月雨”是初始舰娘之一。虽然性能一般，但是让人眼前一亮的清纯可爱人设，还是为“五月雨”赢得了相当不错的人气。



舰娘

作为初始舰娘，“五月雨”的人气自然不会差，何况“五月雨”的性格可爱，面容清纯，端庄贤淑，自然而然就有一批提督成为了她的信徒，甚至形成了“五月雨酱教团”（全称为驱逐舰教宗－白露型教派－五月雨教团），有专门的2ch揭示板（http://www3.atchs.jp/samidarechan/）。

“五月雨”的性格非常温和，虽然带些天然迷糊属性（从历史上看的确是有些迷糊），但也是非常努力，像是一个懂事的大小姐，还是比较让人安心的——历史上“五月雨”虽然有些冒冒失失，但是实际战绩却还是相当不错。

“夕张”的沉没台词里提到了“五月雨”，历史上“五月雨”也曾经试图拖曳“夕张”而失败，因此在同人作品中也就出现“夕张X五月雨”的CP。这对CP人气实际上也相当不错，出人意料。



历史与游戏

"白露"型"凉风"是初代目。战后，海自也没有继续采用这一舰名，但是海上保安厅则先后以"凉风"命名了4艘舰艇。"凉风"作为"白露"型最后一舰，也是游戏中唯一实装的改"白露"型驱逐舰。

1935年7月于浦贺船渠动工，1937年8月31日完工，与"海风"、"山风"、"江风"（游戏中均未实装）共同编组成第24驱逐队，1940年11月第24驱逐队编入第2舰队第4水雷舰队。

1941年2月5日，在吴港与驱逐舰"山风"发生冲撞事故。太平洋战争开战后，配属南方舰队，参加了黎牙实比登陆战、拉蒙湾登陆战等海战。

1942年1月开始从属兰印部队，执行兰印作战，并参加了巴厘巴板港海战。同年2月3日，在斯里兰卡附近执行警戒任务时，被潜水艇雷击击中，回到佐世保进行长达半年的修理，因此错过了中途岛海战。7月14日，编入由旗舰神通带领的第二水雷战队。11月，与"长波"、"阳炎"、"黑潮"、"江风"等共8艘驱逐舰，参加隆加岛海战，以"高波"号为被害担当舰，取得了击沉1艘重巡击伤3艘的战果。

1943年7月，在库拉湾海战中，"凉风"与"谷风"协力击沉了美军1艘巡洋舰。

1944年1月，在澎贝岛附近海域，"凉风"在执行运输船队护卫任务中遭遇美军潜艇袭击而沉没。

游戏中，"凉风"的稀有度与一般的首舰相同，比普通驱逐舰要高一等，初始装备也是自带鱼雷，作为近代化改修素材时也是首舰待遇，比普通驱逐舰多+1火力。

舰娘

与"五月雨"一样拥有一头深蓝色长发、白色无袖制服以及两个蓝色蝴蝶结，"凉风"因而也常常被新人提督与"五月雨"混淆在一起。虽然这两人非常相像，但是实际上"凉风"是改"白露"型，与"白露"型第一批次的"五月雨"自然存在诸多的差异，历史上两舰也没有太多的接触点。这两者真正共同点在于都是浦贺船渠建造的，从这个意义上讲，倒也可以说是具有相当近的血缘。不过，既然两人形同双子，自然同人里也常常将这两人组成CP出现。

与"五月雨"的端庄又迷糊的性格截然相反的是，"凉风"更像是说话不经大脑的容易热血上脑的热血笨蛋，对于提督（尤其是绅士提督）的态度也不见得有多友好。

"凉风"第一次大破就是因为潜艇的雷击，最终沉没也是因为潜艇的雷击，因此在官方四格漫画里，她自然也是对潜艇患有阴影的成员之一。

未来展望

『舰队收藏』中"白露"型已经实装了7艘，剩下的都是以风为名的改"白露"型："海风"、"山风"、"江风"。假如实装的话，人设原画大概也是由"五月雨"、"凉风"的原画雨宫千遥来做。不过考虑到这位作者并没有创作其他舰娘，游戏运营方能否请他继续参与也就成了未知数。"五月雨"、"凉风"那独树一帜的画风指不定还真成为了绝版，那么未来会这剩下的三风会变成"亲女儿"风格吗？让我们拭目以待吧。

舰娘快讯
kantai collection news flash

2015年1月7日动画版开播 剧情急转直下?

1月7日『舰队收藏』动画版正式开播，基于其本体的人气自然引来广大提督甚至非提督的目光。以七成日常、三成战斗为内容结构，风格上一直在卖萌剧与正剧左右徘徊。第一话让我们看到了英姿飒爽的一航战，第二话让我们看到了奋发上进的主人公，然后第三话……

staff强行往历史线路靠拢，为历史上的威克岛攻略作为梗，给"如月"派发了便当，表现出了游戏中最为让提督揪心的沉船内容。一石激起千层浪，无论海内海外，提督们的悲鸣不绝于耳，这对于动画版的销量不得不说是一次自杀式爆炸，无论如何都是相当堪忧。目测一大波刀片正在送往花田大先生与吉野大先生的路上，衷心祝愿两位在动画版结束时还能平安，阿门。

活动情报

1月中旬，官方推特发出了2月上旬开始冬季活动的预告。冬季活动的规模为中等规模，估计与2014年秋季活动相仿。关于活动奖励，目前官推发布的潜艇通告（而且不是伊型潜水舰）已经点燃了一片死苦水爱好者。由于准备时间并不多了，请提督们早作准备，积攒资源。

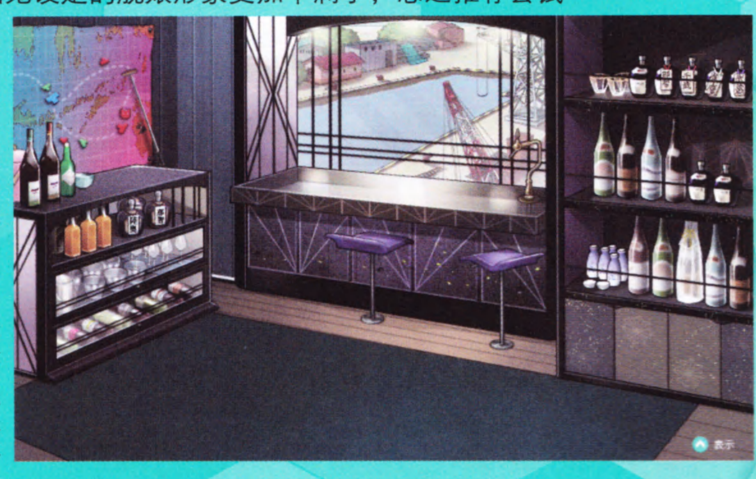
在预告完冬季活动之外，官方推特甚至预告了2015年夏季活动，从提前时间来看，2015年夏季活动也将是与2014夏季活动相仿的大型活动，对于提督的运营能力提出了相当高的要求。2015年夏季活动将实装重大系统更新，这将是什么呢？难道是天国中的友军舰队吗？

更新情报

2015年1月23日实施了常规更新，此前通告有一艘重巡四姐妹中的次女与一艘在坊之岬海战中生还并救助友舰的驱逐舰实装二改，前者是"妙高"型四姐妹三缺一的"那智"。而后者符合其条件的驱逐舰就是"雪风"与"初霜"，考虑到"雪风"自身已经具有一流的性能，同时为了挽救前一期曾提到的初霜无人气现象，最终确认的改二驱逐舰即为"初霜"。初霜改后细心玩家公布的性能数据成为了提督间的一个大新闻：改后初霜的基础运值被拉到仅次于60运雪风改的53运！并且最终初霜改二的运值上限可达到100！！！（雪风型运最大值为99）这异常高的运值甚至让一部分提督以为这是数值错误。这也让改二后的初霜瞬间获得了足以凭CI战力参加活动战队的实力。

另外，"初霜"的原画便是"第六卖萌队"的原画，此前在实装響改二 Верный 之后长期处于失踪状态杳无音信。而现在看来，"第六卖萌队"中"晓"、"雷"、"电"的二改也有了盼头，欢呼吧，绅士提督们XD。

之后是一个重要项目就是实装了一套新的家居市上级者向家具：酒鬼，啊不，酒柜套装，其中窗台部分晚间会根据秘书舰不同，而在母港界面显示摆放着不同的酒类（驱逐舰也饮酒没问题么！这群小学生诶）。酒柜其他的细节部分也让很多语音中包含酒鬼设定的舰娘形象更加丰满了，总之推荐尝试……



▶酒柜中还表现了几大酒鬼挂上名签私藏的酒瓶。从左至右分别是：陆奥、那智、千岁、隼鹰、武藏（其中那智还存了两瓶）





图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者：neko
出自：『八重卍』 出品：四色绮想



希望的彼方

Before the hope

在秦心的舞姿中窥探面具下的虚实

■文／冰夜华 ■责编／如月千华 ■美编／塔里

面具，历经岁月的发展，拥有繁多的种类并被应用在各种场合之下，却万变不离其宗。这种年代之久远至今已有数千年的历史的既简单又神奇的工具，自诞生开始 就被用于制造假相，让一切都变得虚幻起来。面具最早在何种情况下诞生，众说 纷纭，但可以肯定的是，最早的面具是为了把真实的自己遮挡住，因而赋予了面具“伪装”的属性。然而，面具真正的功能究竟是为了“伪装”真实的自己，还是把自己潜意识的一面“表现”出来了呢？

人实际上从出生开始，就戴着一副面具，肉体的脸正是这副面具，因为那只是躯壳，真正的自己，是在内心。古语有相由心生，是指脸上这副外表的“面具”会把内心反射出来，古语又有“不可貌相”，是指不能单纯从这份外表中去判断“面具”下的真实。人永远不会永远只佩戴一副“面具”，只有多少之分，因为场合、情感、时间的改变而变换，不高兴时的笑脸，不伤心时的哀脸，这样表里不一的“面具”比比皆是，而 Persona，这个被译为人格面具的心理学名词就是为了诠释这种种的“面具”所诞生的。但却又必须要依靠面具而活着，因为只能看到“面具”，也只能摆出“面具”，无法分辨真假，只能判断善恶，而这份善恶的判断也只是主观的意识，这是生物作为生物所可以存活在世上的最高权力，只有遵从自己的判断，才能从被Persona所充斥着的世界中生存下来，人如此，妖怪亦然。

然而，终归到底，Persona 只是“心”，依旧需要一个作为“相”的躯壳来将其表现出来，“心”在“相”内，这是保护自己的机能。可如果有这样一个“心”在外的存在，常识将会被打破，因为摆在你面前的将不再是无法看透的“相”，而是一目了然的“心”，本不该被看见的东西，却能够真切的表现出来。而秦心就是这样一个特殊的存在，她拥有着他人所拥有的，却拥有了他人本不该拥有的，“心”在“相”外，让人无法再通过猜测来看待“相内之心“，因为那是“不存在之物”，却又仿佛飘渺可见，令人纠结。面对着“心”在外的秦心，眼睛所看到的一切，绝望性的无法进行判断。那么，她的希望，又在何方呢？







秦心的出身并不特殊，与她同类的妖怪在幻想乡之中也不在少数。自律型人偶梅蒂馨·梅兰可莉、唐伞妖怪多多良小伞、由乐器化作的九十九姐妹和堀川雷鼓，都与秦心是同是付丧神，一种器物被弃置百年而幻化而成的妖怪。除了这些可以叫得出名字的住民之外，还有许多不被记录或是新生的付丧神，在『东方铃奈庵』中二岩猯藏就曾化作火焰为新生的付丧神和狸们的宴会助兴，可见即便是在“被遗忘之物的乐园”之中也依旧不断有被遗忘之物诞生。

虽然有着这样庞大的一群同类，但偏偏她却有着其他付丧神所无法比拟的独特。无论是梅蒂馨还是多多良小伞，抑或是九十九姐妹和堀川雷鼓，虽为付丧神，但在她们所属的付丧神种类中只是其中一员，也就是说，只要有足够的时间和力量，就可能有其他的自律型人偶、唐伞妖怪或是乐器妖怪出生，但作为秦心这样的妖怪，却永远不会再出现第二个，其根源便是秦心作为付丧神的种类——面灵气，这不是一个随便就能被冠以的头衔，因为这是一个被指定的头衔。

在著名浮世绘画家鸟山石燕所著的妖怪画系列的最后一部『百器徒然袋』里，面灵气作为下卷第一个被记载的付丧神，在该页绘卷中描绘了被随意遗弃的面具，吊在在破旧不堪的格子门扇之上，上面的绳子也无精打采地垂悬着，门下还散落着几张面具和一面鼓，一派颓然之景。在这张图的释文中写着“聖徳太子の時、秦の川勝あまたの仮面を製しよし。かく生けるがごとくなるは、川勝のたくめる仮面にやあらんと、夢心におもひぬ。”，意思是说在圣德太子时期，秦氏的川胜制作了许多的面具，仿佛具有生命一般，而川胜也将毕生精力用在制作面具之上。秦氏的川胜，也就是秦河胜，飞鸟时代圣德太子的宠臣，设计建造了广隆寺和引进神道神乐的能人，也被视为能乐的源流猿乐的始祖，为许多从事艺能工作者视为自己的先祖，而他所使用的面具成为范本，后来便演化发展成了能乐之面，活跃于舞台之上。他的名气不仅在外界广为人知，在幻想乡之中

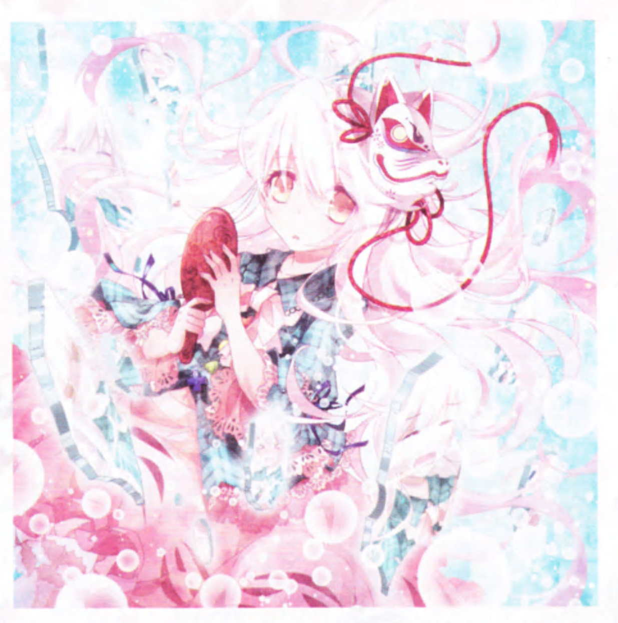


恐怕也颇有名气，就连琪露诺都曾在『妖精大战争』的故事中说道“楽勝、常勝、秦河勝！さあ勝負だ！”，虽然可能只是随口一提，但也足见秦河胜的名气非同小可，而紧随其后的『东方神灵庙』的故事之中，与秦河胜有着紧密关系的圣德太子——丰聪耳神子便从千年的沉睡中苏醒过来，不久之后，面灵气秦心便出现在幻想乡之中。短短的时间内，连续三次异变之中都出现了与秦河胜有关联的情况，实在是奇妙无比，仿佛冥冥之中自有天定。而在这一连串的奇妙之中，最为关键的人物秦心便诞生了。



▲秦河胜古书画像

秦心是面灵气，为面具长久放置而化成的妖怪。虽然所有的面具都有成为付丧神的可能，但并非所有的面具所化之妖怪都可以称为面灵气，只有秦心可以。这是因为在『百器徒然袋』所记录的绘卷之中，有几个付丧神是注释中是出现了明确的主人，也就是说，这些付丧神在作为纯粹的道具时候，是有一个被肯定的使用者，这就意味着，这些付丧神是特定的，只有这一个才可被冠以这个名字。这其中就包括面灵气，面灵气绘卷的注文中明确了秦河胜的名字，明确了面灵气在作为面具之前的所属。也就是说，只有秦河胜所持有的面具化为的付丧神，也就是秦心，才有资格被称之为面灵气，而其他非秦河胜所拥有的面具，即便化为妖怪，恐怕也无法被冠以面灵气的称号。秦心的着装打扮也与『百器徒然袋』中的画像有着奇妙的相似之处，当她使用面具时，面具并非是套在脸上而是悬浮在她的脸边上，两条系在面具上的绳子向下垂着，而她身着着格子花纹的服饰，与『百器徒然袋』中悬挂在格子门扇上的面具有着异曲同工之处。那件宽大而裙子也像极了摆放在门扇旁边的鼓。也许在化为妖怪之前曾经看到过自己被人如此描绘，因而诞生出了如



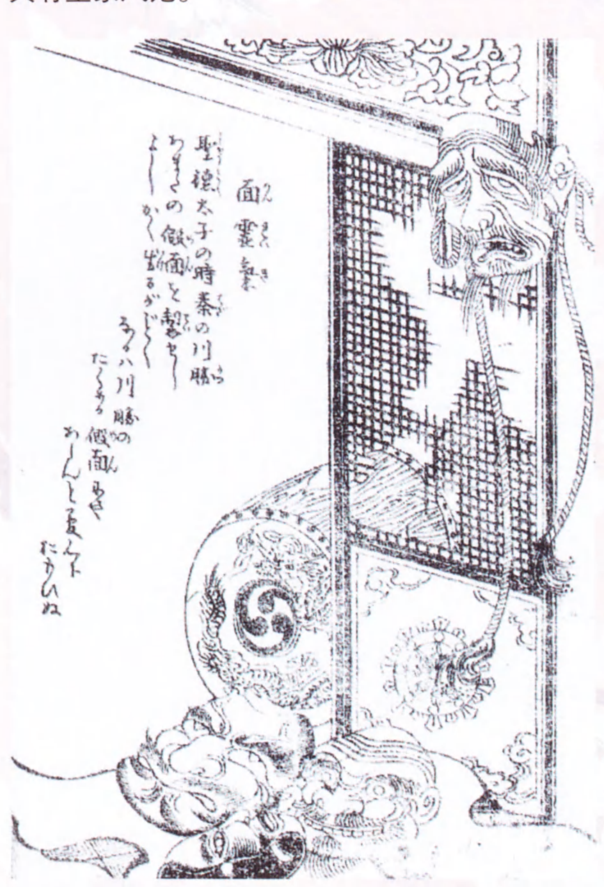
此的秦心，也有可能是这位大师曾亲眼目睹甚至与化成妖怪的秦心有过交流，便有了如此的笔下风景。只是这些不过是轶话与猜测，唯一可以肯定的是，只有秦心，才可以被称为“面灵气”。

不仅称号独特，秦心的身世也绝非其他付丧神可比。首先，秦河胜是圣德太子的宠臣，冠位达到大花上，又是极富盛名的设计师和艺术家，可以说是名门望族。其次，『百器徒然袋』为鸟山石燕所著，记载的是“秦河胜制作了面

具”，而在自称是秦河胜后人，能乐的集大成者世阿弥所著的『风姿花传』中记载着圣德太子曾将他亲手制作的六十六张面具授予了秦河胜，对面灵气的逸闻也有所描写，因而，秦河胜手中至少有六十六张面具为圣德太子所赐。在『东方心绮楼』的记载中，秦心所持有的面具数量为六十六个，而且，在丰聡耳神子遇见秦心的那一刻，她就认出了秦心所持有的面具为秦河胜所有，并且说出了“そもそも河勝のお面は元をただせば私が作った物だからな”，也就是说，秦河胜所拥有的面具为她亲手所做，也间接从另一个角度说明了丰聡耳神子便是圣德太子本人。秦河胜一生究竟制作了多少个面具不得而知，但作为圣德太子的宠臣，对于太子所赏赐之物，他必定是爱护有加，因此秦心所拥有的六十六张面具必定全是圣德太子所赐之物。所以，秦心可以说是出身高贵的大家闺秀，而因为她的面具为圣德太子所制，甚至可以视为具有皇家风范。



▲憂符「憂き世は憂しの小車」


▲「面霊気」——出自鳥山石燕『百器徒然袋』

有了这层身份，在『东方心绮楼』的战斗中也表现得很有大小姐的风姿。作为秦河胜所持有的面具化为的面灵气，秦心多少也被这个猿乐之祖的艺术气息所熏陶。她会使用薙刀和扇子，这既是日本名门女性会学习的武艺和使用的饰品之外，也是能乐的舞台演出时会使用到的道具，她战斗的姿态更像是在跳舞一般，表现了出身名门望族所具备的优雅古典之风。她所持有的符卡中与能剧有着千丝万缕，符卡“憂符「憂き世は憂しの小車」”的名称来自秦河胜的后人，能乐大师世阿弥所作的能乐剧目『葵上』的开头台词“憂き世はうしの小車の憂き世はうしの小車の 廻るや報ひなるらん”，其中“ 憂き世は憂しの小車”形容了人世间的痛苦如同车轮滚滚般不断循环着。而“「仮面喪心舞 暗黒能楽」”这张符卡中，秦心舞动了自己的最终剧目，每一个动作都显得如此的优雅，却又充满了杀意，无愧于“暗黑能乐”之名。

但这一切就像是那众多的面具那样，遮盖住一个可能被忽略的真相，关于秦心的真相。一个或许谁都注意到但也可能谁都没有注意到的问题，那就是“秦心”和“面灵气”的真正



▲「仮面丧心舞　暗黑能楽」符卡发动



▲「仮面丧心舞　暗黑能楽」

己起了这样一个名字。因此，少女是“秦”，而面具才是“心”，若是少了其中任何一个，秦心都无法再成为秦心，这是每一个付丧神所要背负一生的命运，亦或者是诅咒，她们既是一个独立的个体，又无法彻底成为一个独立的存在，道具与形体并存，才是一个完整的付丧神。

可话又说回来，秦心的真的是如表面所看到的“秦”“心”那么简单的区别吗？或许并不尽然。“心”在“相”外，从表面上来看，少女是相，面具是心，但事实可能并没有这么简单。所谓的相是心的载体，也就是说，无论是心是在内还是在外，都必须要有一个容纳它的存在。对于其他的人或者妖怪甚至是其他付丧神来说，心与相都可以很清晰的分辨出来，比如多多良小伞，作为伞的付丧神，所有的思绪和表情都通过作为小伞自身进行表达，她手中的妖怪伞并不需要承担这份责任，比起作为面灵气的秦心来说要简单得多，而这也正是秦心最为复杂之处。作为少女的秦心，是有记录以来第一个在幻想乡之中出现的面无表情的角色，这或许是因为作为六十六张面具所诞生出的妖怪的缘故。但如果说秦心“面无表情”的话却也不对，因为木讷的只是少女的脸，作为面灵气，她的表情是通过面具来表达，拥有六十六种表情可以使用，因而被称为“表情丰富的扑克脸”，将本来矛盾的二者完美的结合起来，这是只有秦心才能做到的奇迹。然而，问题就出在这里，究竟哪个是“心”哪个才是“相”。如果少女是相，那么她是从面具中诞生出来的，换言之，她就是这六十六张面具所最希望成为的样子，也就是面灵气自身最真实的部分，那么，她就不是“相”而是“心”。但少女秦心却又没有任何表情，在『东方心绮楼』之中，她的每一次情感波动都通过更换面具来表达，而作为面灵气，面具才是其本体，少女是面灵气为了更好的展现自己而诞生出来的，也就是载体，如此一来，少女便是“相”而面具是“心”。但无论是哪一边，既都是作为妖怪的真实，又都是作为妖怪的载体，既是Persona的完美体现，又将Persona的理论彻底打破，正是因为这样的含义。每一个付丧神之所以可以成为付丧神，是因为她们在成为付丧神之前都是一个普通的道具，也就是说，她们会有一个被称之为“本体”的载体。秦心的本体便是那些环绕在她周身的面具，这是她作为“面灵气”的真正身份，而那个少女的形态不过是由面灵气中所诞生出的“人形”，这点与『百器徒然袋』中所绘制的图像有所相似，没有人物，只有一张面具悬在格子门扇之上。因此，没有了这名少女，面灵气依旧是面灵气，但若是少女不存在了，面灵气也无法称之为“秦心”。面灵气无法言语，“秦心”这个名字只能是作为少女的面灵气所给自己的起的名。从『东方心绮楼』中与丰聪耳神子的对话中，秦心必然是知道自己的所有者和使用者是谁，而秦河胜作为猿乐之祖，必然曾经使用面具来创作和表演剧目。如同上述，面具在舞台上演绎的是一个鲜活的角色，在生活中则体现了使用者当前的内心世界，当秦河胜离世之后，无人再使用的面具诞生出的少女给自己起名“秦心”，写作“はたの こころ”，这与秦河胜的名字“はたのかわかつ”一样，因而，秦心的名字正确的读法应为“秦的心”，或许意味着这些面具曾经代表了秦河胜的内心世界，无论是在舞台上还是生活中，而作为少女诞生的面灵气，为了让自己不忘记自己的主人，亦是为了谨记自己作为道具的用途，因而给自





▲喜符「昂揚の神楽獅子」

不完美而诞生出了一个完美的矛盾体，使得“面具之下便是真实”的理论变得极为模糊。

虽说“心”在“相”外，但秦心却是一个让人无法准确分辨何为“心”何为“相”的存在，也就无法得知她的真正情感，因为面具终究是面具，少女秦心那张扑克脸之下究竟是不是真的通过面具来传达了真意，恐怕所有人都会陷入同样的疑惑之中，明明应该是最能看清楚内心的角色，却让这层迷雾显得更加浓厚。秦心虽然有六十六张面具，但并非所有的都使用，常用的除了表达“喜怒哀乐”之外，还有一部分用来表达平静、惊讶等情感，而在战斗中使用符卡时又会换上相应的面具。比如在使用“喜符「昂揚の神楽獅子」”的时候，秦心会戴上“狮子面”，这个面具在平时的状态是看不到的。而相对的，平时环绕在她周身的面具中有“天狗面”存在，但却从未使用过。在『东方心绮楼』的记载中也提到“她在稳定的时候基本不会流露出自己的感情。对于什么事都不感兴趣，有必要使用面具之外的时间都只是悄悄地作为一个付丧神”，就因为那张如同面具一般的“扑克脸”，比起普通的 Persona 而言，秦心更加的让人捉摸不透。或许就连她自己也无法感觉到这一点，直到一件事的发生，使得她不仅对自己一直以来的的存在方式产生了疑问，并且开始寻求改变的方法。



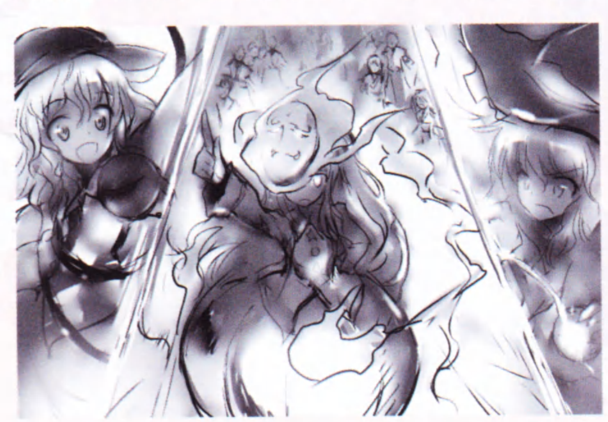
心之心

造成秦心自身产生波动的，是因为六十六张面具中的一张不见了，这或许是她成为付丧神以来遭遇到的最大的变故。在『东方心绮楼』之中，因为地震产生的地裂使得秦心面具中的掉落到了地底，这个像是孩童面一般的“希望之面”的遗失。原本秦心的力量是通过六十六张面具来保持平衡，丢失了一张便会使得这份平衡被打破，秦心的力量也因此暴走了起来。这些面具不光可以表达秦心自身的情绪，更会影响到周围的人，因为“希望之面”的丢失，使得人类的村落里的希望也随之流失，产生了绝望，当进入丑时三刻的时候，村落中的人类就会表情尽失。为了将人们从绝望的氛围中解救出来，宗教家们希望通过宗教来代替流失的希望，而秦心则是迫切的想要找回丢失的“希望之面”。可世事总与愿违，在寻找“希望之面”的过程之中，在因为丢失面具而暴走时的秦心，为了寻回面具而不断与他人交手，从中获得了以往不曾有过的体验，也因此遇到了形形色色的人，对一件事情如此的热衷，或许这还是变成妖怪以来的头一次。但因为“希望之面”的使得宗教家们看到了前所未有的机遇，所有人都希望通过这次事件提高自己在人类中的知名度，换言之就是获得信仰。捡到了落到地底的“希望之面”的古明地恋因为获得了前所未有的瞩目，不愿意将面具归还给秦心；圣白莲希望秦心可以像控制面具那样的控制自己的感情，但最终秦心还是用自己内心的希望做出了一张替代品；而将秦心制作出来的丰聪耳神子为她制作了新的希望之面，但根本目的是为了扩大自己的知名度，她从来没有想过这个新的希望之面会给秦心带来何种影响。直到二岩猯藏的出现，事情才有了转机。





在『东方心绮楼』中，秦心在与二岩猯藏见面时说到自己获得的新面具作为道具而言太过完美，会使得其他的面具失去自我，变回普通的六十六张面具，对于一个好不容易化为妖怪的付丧神来说，难得的自我将会再次失去是多么可怕的事情。也就是这时候，秦心才开始意识到，拥有“自我”是一件多么重要的事情。对于秦心来说，所谓的自我，就是可以随意的控制自己的表情，随意的表现出自己的情绪，也就是“寻找能从面具中独立的方法”。换言之，秦心开始不甘心于只是作为面具的付丧神，她想要让自己成为一个真正的妖怪，不再仅仅是被“付丧神”所束缚住的“面灵气”。她向猯藏说出了自己想要独立的希望，猯藏则指出了秦心最大的问题所在，那就是作为少女的她面无表情。当习惯了一样东西之后，想要甩开就变得异常困难，在以面具来表达自己的内心时，实际上便是来伪装真实的自己，不愿正视自己面无表情的事实。因为身为付丧神的诅咒，一直以来的理所当然就像是毒品一般的令她上瘾——既然有面具可以表达为何还需要自己表情的存在——这或许就是造成她面无表情的根源。与圣白莲的含糊不清和丰聪耳神子的授人以鱼不同，二岩猯藏指导秦心走向了一条她可能会耳目一新的道路，而秦心也听从了她的指导，将新的“希望之面”融入到自我之中，这样就不再是“通过外部的面具来展现自己的内心”，而是“将自己的内心以面具的形式表现出来”。换言之，少女秦心不用再依靠那些让她诞生出来的面具来表达感情，而是开始尝试着通过自己的脸来表达感情，遵从二岩猯藏指导的秦心在『东方心绮楼』故事不断的与他人的战斗中似乎领悟到了一些东西，“从胜利中学会了喜悦，从败北中习得了懊悔，从孤独中懂得了哀伤，又从宿敌的宗教家那里学到了愤怒。”作为一个拥有自我意识的个体，秦心正在慢慢的向着拥有自我感情的道路前进的。而且，控制自身的感情，比起面具作为表情来要稳定得多，一张希望之面的遗失就可以给人类的村落带来如此大的影响，若是所有的面具的力量都因此而暴走起来，也许“情感”这种东西就会彻底从世界上消失。到那个时候，也许真的不会再有人人都戴着面具活着，但那也注定是一个毫无趣味毫无生气的世界。作为拥有控制感情程度的能力的秦心，感情的流失或许是她最不愿意看到的景象吧，无论是自己的还是他人的。所以她不断的尝试改变自己，希望可以通过自





己的力量来控制表情，不会再使得面具的力量超越自己。这次的异变对于秦心而言可说是“塞翁失马焉知非福”，虽然“希望之面”遗失造成了感情的暴走，但正是这份原本的平衡被打破，使得秦心开始懂得利用面具来表达自己的感情，虽然显得很笨拙，但至少她已经在开始尝试突破，她开始不愿意继续成为“面具”的工具，而是希望可以让“面具”成为自己的工具，二岩猯藏的指导使得她往更进一步的突破，彻底摆脱“面灵气”的束缚，成为真正的名为“面灵气”的妖怪。

但一件事情的改变需要一个漫长的过程，在『东方铃奈庵』中再次登台表演的秦心似乎并没有多少外表上的改变，在下意识之中依旧会使用面具来表达自己的感情。彻底的改变或许还需要些许时间，但希望已经存在就不会让它消失。作为一个新生的付丧神，秦心积极地学习着一切，甚至为了能让人类看懂自己的舞蹈而去向二岩猯藏求教，而这也是改变所需要的过程，不断的在人前展示自己，不断的与他人进行交流，不断的放开自己的内心世界。在这一点上，她与那个把自己封闭起来的少女古明地恋有着相似之处，古明地恋因为“希望之面”的力量而感受到了备受瞩目的愉悦感，秦心在『东方心绮楼』的最后，也因为在不断的进行战斗中得到了人们的接纳，一直以来处于一个人的状态的秦心首次感受到了来自外界的情感，也在博丽神社将这次因为自己的失控而造成的宗教家们互相争斗的轶事编成了一场能剧，名为“心绮楼”，用以报答喜爱自己的人们。或许这一次，是秦心真正的把自己的内心世界彻底向大家所展露。



AFTER STORY 事后谈

秦心的面具之下，展现出来的是自己的真实，她的“心”和“相”其实和其他人并没有太多的差异，在她的面具之下同样没有真也没有假，有的只是现在。不同的只在于她还无法真正的控制属于自己的感情，而不是属于“面灵气”的，所以她在不断尝试着，希望可以拥有彻底的自我。对于这个明知道困难重重但依旧在做着努力的少女，二岩猯藏也只能做到指导，旁人更是无法给她带来更多的帮助，一切的一切，都必须要靠她自己来完成。

幸运的是，同样作为付丧神，秦心没有其他的付丧神那样的怨气，至少，她不是被人遗弃才变化成付丧神的，她有深爱她的制作者和使用者，在她还作为道具的时候得到了很好的使用，只是因为主人的离世而被搁置。她的心中没有对过去的怨恨，只是对于刚刚开始接受外部的一切的她，想要很好的表达自己的希望还有很长的一段路要走。未来如何，不得而知，只是可以肯定的是，前景已经有了希望。

或许，在不久的前方，人们会惊喜的发现，在高台上舞动着妙曼身姿的秦心，那被面具所半掩的曾经僵硬木讷的脸上，充满发自内心的笑容。▲

Open Your HEART(S)



生食亦美味，

■ 文 / 完蛋了的国王 ■ 责编 / 如月千华 ■ 美编 / 塔里

——Nitro+ 的



从"超级无敌的河景办公室"说起

super duper river scenery office

在东京香火最旺盛的古老寺院浅草寺的东面，隔隅田川相望的就是东京的墨田区。将墨田区与对岸的台东区分隔开来的隅田川是流淌过东京市区的四条大河中的一条，每年7月在隅田川畔的浅草一侧举办的花火大会闻名于世，诉说着自江户时代传承至今的充满和风气息的夏日风雅。就在这块江户开城以来最市井最平民化的城下町所在地上，2012年一栋高耸入云的现代化建筑物仿佛一下子将庶民味的隅田川两岸拉进了摩登时代，墨田区的名字突然传遍了日本，乃至传到了遥远的海外，因为这个原本不知名的行政区坐拥着当今世界上最高的电视塔——634米的东京天空树电视塔。是的，这就是东京的新地标。随着迅速飙升的知名度和游客数量而水涨船高的还有墨田区的地价。就在天空树正式对外开放的同一个月，在距离电视塔东侧仅一步之遥的地方，高31层的超高档写字楼东京天空树东塔也紧随其后投入使用，开幕之初的天空树东塔的租金竟高达2.5万日元/坪（坪是日本的面积单位，1坪约等于3.3平方米）每月，高出周边地区均价一倍以上。虽然此后不久租金骤减至1.8万日元/坪，但对于普通公司而言仍是值得深思熟虑的高昂要价，不过就在这当口，两家同属于一个老板旗下的游戏软件公司在同一天悄然入驻天空树东塔，并一口气占据了18楼的整整一层。这两家财大气粗的公司就是Digiturbo和Nitro+。

从18层那光亮如新的玻璃幕墙望出去，虽然视线稍稍被电视塔所阻，但也能望见不远处的隅田川，就在这超级无敌的河景办公室里，画师生肉ATK大概做梦也想不到自己会有如此"高大上"的一天。就在15年以前，生肉ATK刚刚踏入这家叫Digiturbo的软件公司时，他本人还只是一个刚从大专毕业的毛头小子，而公司本身也好不到哪儿去，不久前刚刚经历了一场"夜逃风波"，总算摆脱了一身债务的社长小坂崇气好不容易重新振作起来另起炉灶开办了这家新公司，当时公司上下蜗居在千代田区一栋叫杉商大楼的逼仄商务楼内。那是一栋夏天不开空调就会闷热到要昏厥，楼上公司的员工稍微一跺脚楼下就要抖三抖的陈旧小楼。曾经有âge、Overflow和Nitro+三家公司从高到低分别占据了9-7楼的空间，都做着同一种叫美少女游戏的游戏软件。2001年这三家弱不禁风的美少女游戏公司还自嘲般的组成了一个叫"千代田联合"的行业联盟，与同行中所谓

烹调味更佳

原画师其之四 · 生肉 ATK

的“琦玉联合”和“北海道联合”进行着让人哭笑不得的寒酸竞争。一晃几年过去了，生肉ATK在觉得自己差不多适应了杉商大楼潮湿的略带腐臭的空气时，在经营上颇有建树的小坂社长不失时机的以扩大经营为由将公司搬离了那栋在不经意间撼动过业界历史的狭窄小楼。同年 âge 社占用了 Nitro+ 离去后空出的 7 楼，而 Overflow 则在翌年因为经营不善被迫远走偏远的琦玉县川口市，三家曾隶属于同一个联合的公司的命运在此刻走上了三岔路。Digiturbo 和 Nitro+ 的业务蒸蒸日上，生肉 ATK 的地位在公司内也稳步提升，他们在千代田区一度短暂辗转后搬到了临近的台东区，之后终于在 2012 年堂而皇之的搬入了气派非凡的天空树东塔，享受起了同行业里实属罕见的浮夸物质条件。

回首过去的这 15 年，发生剧变的其实不仅仅是办公环境和工作待遇，生肉 ATK 身边的同事们也换了一茬又一茬。当年与他同一时间进公司的同辈画师矢野口君、中央东口，一个已退出职场嫁作他人妇，一个也早已辞职干起了自由职业，就连晚几年入社的后辈 Niθ 和よう太也先后急流勇退，进军前途更远大的插画事业。如今还能与生肉 ATK 称兄道弟的同辈公司元老，除了小坂崇气社长，恐怕就只剩下低调的没什么名气的画师きんりきまんとう，以及高调到无处不在、无人不晓的虚渊玄了吧。即便与星光闪耀的脚本阵相比，Nitro+ 的原画师阵也绝对称得上是人才济济，不遑多让，就在 2009 年『装甲恶鬼村正』作为公司创建十周年纪念作品正式发售之前，生肉 ATK 都从没有想



过自己能在星光熠熠的的 N+ 原画师阵中占据一席之地，而现在只要提到 N+ 的游戏人设，那便是生肉 ATK 和其亲手调教出的徒弟津路参汰的天下了。人生的境遇就是这么的不可思议，明明身边就有人从涉足这一行的第一天起就注定将成为业界的娇子、宠儿，也有人忙忙碌碌了近十年才突然间得到了站到聚光灯下的机会。前者说的是虚渊玄，后者说的正是生肉 ATK。

这就是一个关于用十年时间谱写人生高光时刻的踏踏实实的男人的故事。

故事的最开始还是向让我们从耀眼的超级无敌河景办公室回到潮湿阴暗、还带着点腐朽味的杉商大楼里那杂乱无章的办公区里吧。一个傻啦吧唧的年轻人颤颤巍巍的向办公桌后的小坂社长递上了自己的履历表，年轻人年方 22 岁，从函授 3DCG 制作的专科学校毕业后正值就职冰河期的尾声，就这样拖拖拉拉的错过了就活的黄金期，最后不得已在社会上晃荡了一年多，这会儿总算找到了 Digiturbo 的门下，正惴惴不安的等待社长大人的发落呢。说起来小坂社长对这个年轻人的第一印象并不怎么好，据说当时的生肉 ATK 连一点基本的职场礼仪都不懂，竟然坐着单手就接过了社长递出的名片，连装模作样的仔细端详一番的表面功夫都不做就胡乱塞进了裤子口袋里，要不是公司刚成立不久，正是不拘一格降人才的时候，恐怕生肉 ATK 早就被礼貌的请出门外了。小坂社长可能觉得眼前的这个愣头青跟前不久刚刚招进来的那个叫虚渊玄的小子一样是个恃才傲物的家伙，既然有才为什么不能为我所用呢？于是爽快的将其揽入帐下，安排在了新公司 Nitro+ 的美术部里，生肉 ATK 成了这个部门的第一号员工。

但小坂崇气很快就发现平凡的让人感到有些乏味的生肉 ATK 与骨骼惊奇的虚渊玄绝不是一类人，不过这个年轻人身上却有一种锲而不舍的特质让小坂社长无法割舍，无声的说服他将自己留下来。

生于 1977 年的生肉 ATK 成长于琦玉县一个普通的工薪族家庭，家里兄弟姐妹众多，既不是老大也不是老幺的生肉 ATK 无论在家里还是在学校都是个极其普通的少年，普通到他的成长经历可以用一句话带过的程度。在生肉 ATK 的学生时代唯一值得一提的事件就是老生常谈的“宫崎勤事件”，事件被曝光发酵的 1989 年正值生肉 ATK 从小学升入初中的时代，在随后近十年的时间里，事件的余波在 ACG 产业里造成了灾难性的后果，也在不经意间对生肉 ATK 未来的前途施加了不可思议的影响。小时候的生肉 ATK 是个很喜欢画画的孩子，但自从宫崎勤事件被舆论妖魔化以来，“OTAKU= 恶心”的观点就成了社会主流，而喜欢画画往往被孩子们认为是 OTAKU 的表现，于是从某个时间点开始生肉 ATK 就不再拿起画笔，也在朋友面前掩藏起了这门爱好。其结果是，当高中毕业选择升学方向时，生肉 ATK 报考了他认为未来将成为业界潮流的 3DCG 制作的专业。因此在踏入 Digiturbo 大门并被顺利接纳的那一刻，生肉 ATK 是想作为一名 3D 技术人员有所建树的，可惜命运跟生肉ATK开了个不大不小的玩笑。

草创时的 Nitro+ 美术部下辖原画和色彩两个小组，两组各有一名员工，那就是担任原画师的矢野口君和担任除此以外一切杂役的生肉 ATK。说小坂崇气打算就靠这两条破枪来打造一年后将会打响 Nitro+ 知名度的处女作『PHANTOM』很多人一定不信，但当时的事实就是如此荒诞。而导演这出大戏的并非小坂崇气，而是已经被委以重任的虚渊玄。与老虚来由不明的自信满满不同，生肉 ATK 完全是在一种混沌的状态中开始了他的游戏人生涯，他的工作简单来说就是从矢野口君手中接过游戏原画稿，然后将其制作成 CG，话虽如此，这中间





大概至少还有 4、5 道工序，至于具体要怎么做当初生肉 ATK 全然不知，也无人可问，就只能每日在不断尝试、不断失败、不断重来的 loop 地狱中苦苦煎熬。当他总算搞明白原来在原画和 CG 上色之间还有诸如勾线、清稿、数码化输入、分层等好几道工序时，『PHANTOM』的制作周期就只剩可怜的三个月了。此时不知去哪里逍遥自在的虚渊玄也总算回到了工作岗位上，老板又从外面拉来了几个会画画的壮丁，就这样制作工作总算上了正轨。回忆当年的青葱岁月，让生肉 ATK 记忆最深刻的只有三件事：没完没了的打地铺、きんりきまんとう神一样的插画、以及自己做出来的那一堆怎么看都不符合 ISO 质量体系的 CG。

游戏工期紧张，三天两头打地铺是在所难免的。拜毫无章法可言的工作流程所赐，经生肉 ATK 之手生产出来的 CG 也漏洞百出，甚至连分辨率都无法统一，毕竟他既是中间工序，又是最后 CG 质量的把关者，重压之下把控不住质量关也无可奈何。那一时期让生肉 ATK 稍感欣慰的就是陆续不断有新人加入团队，先来的きんりきまんとう有一点插画功底，曾给一本叫『ACTION REPLAY』的游戏杂志画过封面绘，即便以现在的审美来看きんりきまんとう的画功再怎么不济，但毕竟远在生肉 ATK 之上，受到后者的崇拜也是情理之中的（有趣的是 15 年后生肉 ATK 翻出当年临摹过的一张きんりきまんとう绘制的插画，重新用自己现在的画风画了一遍，对比之下让人感觉恍如隔世）。说到



这位きんりきまんとう，他的画风是标准的大眼萌系风格，最初在 Nitro+ 里可谓特立独行，可惜不对以 hard boiled 自居的虚渊玄的胃口，在美术部里始终不受待见。后来公司筹备新作『Hello, world.』，授意きんりきまんとう来担任人设，不料被老虚摆了一道，结果游戏以“跳票 + 暴死”的悲惨结局而告终，きんりきまんとう从原画师宝座上跌落，从此再也没有机会重新执掌人设，虽然多年来一直留在 Nitro+ 的 STAFF 名单中，但早有传闻说きんりきまんとう已经被调去 Digiturbo，让老虚眼不见为净了。

连画力远在生肉 ATK 之上的きんりきまんとう尚且前途渺茫，难怪生肉 ATK 一直都谋不到上位的机会。其实挡在他面前的还有另一个强大的男人，那就是差不多同一时期入社的中央东口。笔者以前详细写过中央东口老师的经历，这里就不赘述了。东口与老虚情投意合，始终被委以重任，在气走了矢野口君以后就一直把持着首席原画师的宝座。此时的生肉 ATK





倒成了“万精油”，毕竟他加入公司时间最早，资历最老，任何新加入美术部的同事都要叫一声前辈，工作流程上的事没有人比生肉 ATK 更熟悉，甚至连老虚有时也插不上手，于是生肉 ATK 顺理成章的转职做上了 CG 监修，他一面亲自做上色，一面监修 CG 质量，本质上说还是跟他刚入行是干一样的工作，无非多了个名头，就这样一晃五六年过去了。



一块
“充满着可能性的生肉”
a meat full of possibilities

从生肉 ATK 加入 Nitro+ 的 1999 年算起的整整十年时间都是中央东口和 Ni θ 这两位天才原画师双星闪耀的时代，被钉死在 CG 监修位子上的生肉 ATK 就像被笼罩在星辰光芒照不到的“灯下黑”里的一颗遗珠——没有一个资深 Galgame 玩家会不知道他们从显示器里看到的精美游戏 CG 其实并非直接出自游戏原画师之手，但谁也不会去关注那些被统称为“graphic”的美术技师。他们既是游戏美术的幕后英雄，也注定只是生产流水线上一颗平凡的螺丝钉。而身为美术部色彩组老大的生肉 ATK 充其量不过是一颗最大的螺母罢了，但螺母终究是螺母。其实，当时在 Nitro+ 社内却已经有人注意到生肉 ATK 并非一颗注定将默默无闻的螺母，而是一颗即便在黑暗中也能绽放出夺目华彩的夜明珠。此人就是 Ni θ。

或许是无心插柳，或许是意识到自己早晚将离开 Nitro+ 这片舞台，Ni θ 曾对生肉 ATK 说过这样的话：“生肉酱，你也差不多该画点原画了吧。”生肉 ATK 却只当是对方在调侃自己，笑着回应说：“唉？ Ni θ 桑是在开玩笑吧，我那点水平肯定入不了您的法眼啦！”当时是 2006 年，Nitro+ 上下正在紧锣密鼓的进行『机神飞翔』的后期制作，经过『斩魔大圣』和『尘骸魔京』两作的积淀，再加上中央东口实际上已经离职，Ni θ 在公司里可谓如日中天之时，



突然说出这样的话换谁来听都会觉得是句满含调侃意味的玩笑话吧。谁知 Ni θ 竟一语成谶，仅仅三年后生肉 ATK 就堂堂以原画师身份出道了。

生肉 ATK 在 2005 年底荣升游戏监督，之前还只有老虚有资格担此重任。5 年多来，生肉 ATK 以自己的勤奋支撑着公司的美术部，他的地位也随着资历的积累而稳步提升，2003 年在制作『沙耶之歌』时被提拔为 2D 美术监督，意味着开始统领起整个美术部，两年多后在制作 FD『サバト鍋』时便被一举提拔为游戏监督，实际指挥了『龙恋』、『戒严圣都』和『Nitro Wars』三部小游戏的制作。彼时 Nitro+ 的原画师阵容空前强大：中央东口还挂着“外注画师”的头衔勾引老玩家，Ni θ 经过多年的雪藏和外调磨练后已经成长为公司不可或缺的招牌画师，原画师第二梯队的人选也已经到位，津路参汰和大崎シンヤ二人分别在『サバト鍋』里露了一小脸，算是跟玩家打了个招呼。如果再把边缘人きんりきまんとう算上的话，Nitro+ 同时有 5 位原画师可供差遣，这就是为什么 Ni θ 的话会被生肉 ATK 当做玩笑的原因，轮到谁也轮不到自己嘛！可谁也不会料到就在短短一年多以后公司就将面临空前的原画师断层危机！

Ni θ 为何在其如日中天之时选择急流勇退至今仍是一个不大不小的谜，或许他觉得自己的投入和回报已经不成正比，或许是看不惯老虚趾高气昂的做派，或许仅仅只是在一个公司里待烦了，总之 Ni θ 轻轻地走了，外界直到很久以后才获悉他自立门户 STUDIO EDGE 的消息。2007 年 1 月 Nitro+ 上半年的主打力作『月光嘉年华』因为销量不佳，小坂社长迁怒于原画师大崎シンヤ而将其剔除出原画阵容（讽刺的是 7 年后又把大崎シンヤ请回来做『冻京 NECRO』的原画），Ni θ 走后公司美术部突然只剩下津路参汰这一个正牌原画师了。此时 Nitro+ 一度投入极大热情和资金的企画『热风

海陆』也遭受重创几乎宣告流产，公司就是在这样郁郁寡欢的气氛中迎来了2008年。原画师的突然断层让Nitro+放弃了2008年大多数的新企画，只推出了『スマガ』这一款游戏，脚本和原画搭档是下仓バイオ和津路参汰这两位新人。当时小坂和老虚把注意力都放在了原创动画『BLASSREITER』上，天不遂人愿的是这部由GONZO制作的年度大戏最终以暴死的结局将其拖入了倒闭的深渊，这场打击盖过了『スマガ』销量回暖的喜讯，让公司上下沉浸在前所未有的消沉之中。就在津路参汰因为不得志而打算递交辞呈时，第一个站出来阻止他的就是生肉ATK。

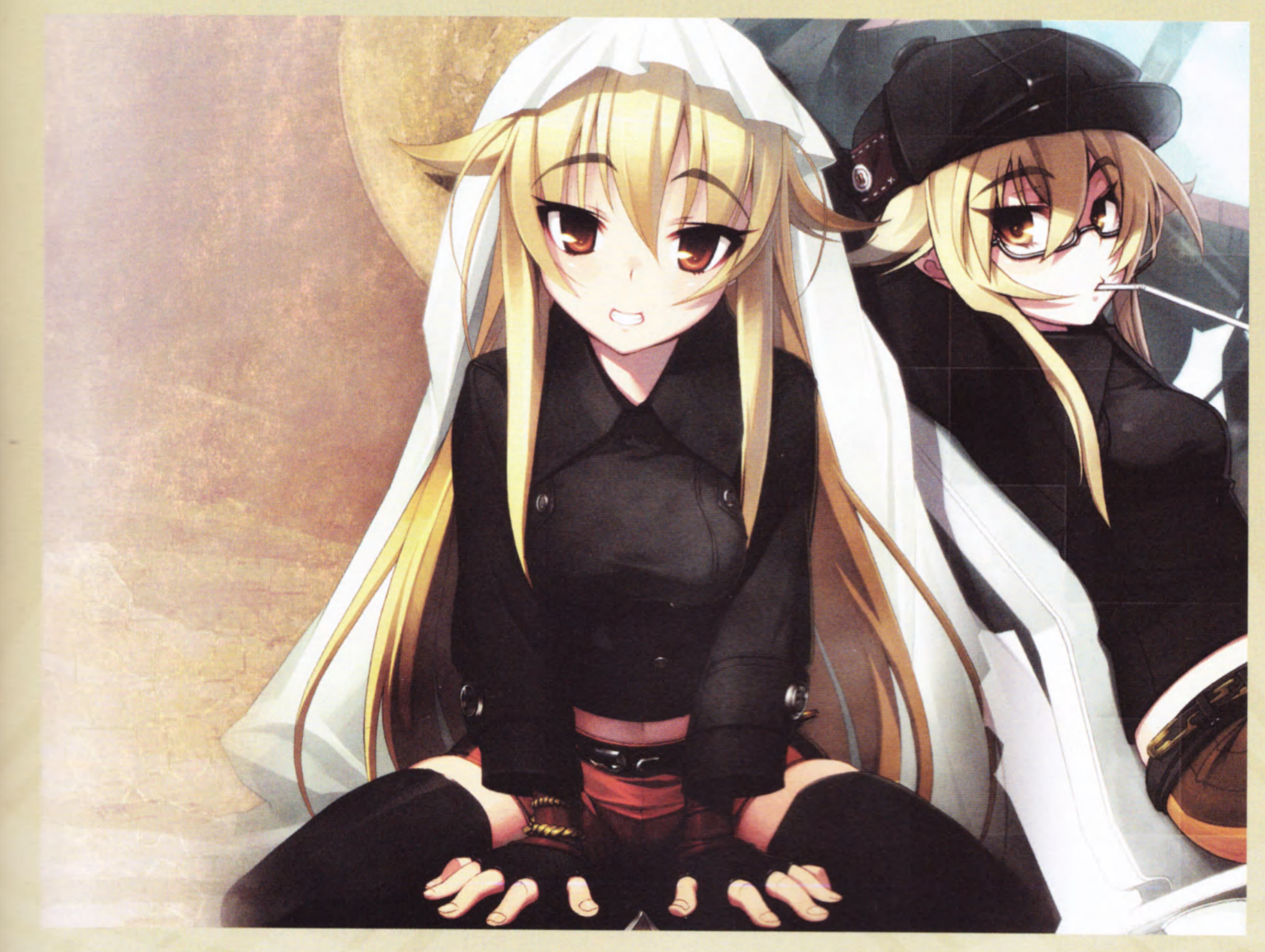
笔者以前曾用"'不正经集团'中难得的正经分子"来形容津路参汰，他是在大玩跨界事业的浮夸成风的N+主创STAFF阵中并不多见的安分守己的家伙，这当然与生肉ATK多年来的悉心调教有关。生肉ATK在Nitro+从业十几年来最大的功劳就是培养了一支战斗力过硬的美术团队，他本人曾说过"如果把我说成了上色组的No.1的话，那么就必须排得出No.2、No.3来才行。"在他领导下的上色组，既能提拔出津路参汰、よう太这样足以独当一面的原画人才，也有专长于SD原画的ゆーぽん这样的特型人才，但更多的是安分守己做好上色加工本职工作的美术画师们，这样叫得上ID的画师至少有七八个。这就确保了公司的上色团队不会因为一两个人的离去而分崩离析，事实上当津路参汰和生肉ATK分别以原画师身份出道后，上色组的战斗力丝毫未受影响，两人也仍然兼任上色工作。有着这样一支实力过硬的团队，才使Nitro+下决心培养甘当绿叶多年的津路成为当家原画师，也让生肉ATK可以在『装甲恶鬼村正』的企画上马时义无反顾的以30多岁的高龄出道为原画师。

在谈到这段奇妙的经历时，生肉ATK并没有直接道出其决心转型为原画师的原因，而是谈起了他这个奇怪笔名的来历。生肉ATK的ATK是"あったかい"的简写，意思是热的。"热的生肉"何解呢？生肉其实代表着可能性，既然是可以生吃的肉，那么不管是煮着吃、炒着吃、烤着吃、炸着吃都完全OK，是一块可塑性很强的好素材。生肉ATK想成为这样的好素材，想成为同事眼中"一块带着温度的可口生肉"，说起来有那么点小恶心，也曾被玩家写信吐槽过，但生肉ATK的志向确实令人钦佩，想来画师们的笔名都是信手拈来的，其中竟然还蕴藏着志向的笔名笔者也是第一次遇上。既然自己是"一块可塑性很强的生肉"，那么当公司需要自己成为原画师的时候当然应该义无返顾的放手一搏才是。后来承蒙公司好意委派他以插画师身份与榊一郎合作『棺姬嘉依卡』时，也是这种"生肉精神"在起着作用。

在『装甲恶鬼村正』上市大卖之前，没有人预料到这会是一部能让Nitro+悉心耕耘上好几年的大手企画，不用说，一开始公司上下对奈良原一铁的实力还是抱有怀疑的，早年他与大崎シンヤ合作的所谓"本格剑剧浪漫ADV"『忍鸣散らす』并未得到玩家的认可，奈良原不死心后来独自发表了小说，写了三回也停了，看来让美少女来演绎大河剑戟剧的路数有点超越玩家的接纳范围。可奈良原毕竟是老虚十分看好的接班人钢屋JIN力荐的写手，曾经并称"Leaf图书馆三人众"的男人，总不能老是输给新人下仓，于是就有了脑洞大开的新企画『装甲恶鬼村正』。当时津路正与下仓在打磨『スマガ』的续作，实在没有原画师可用的情况下生肉ATK终于挺身而出，承Ni θ当年的贵言终于堂堂坐上了原画师的交椅，可等待生肉ATK这位创业元老级人物的却是奈良原无情的"折磨"。

说起来Nitro+有个不成文的规矩，原画师不插手游戏的企画，一切听从监督安排，而监督往往由企画提出者也就是脚本作者兼任，所以原画师对人设的发言权其实很有限。偏偏奈良原又是写手里性情特别孤高的一类人，对人设死抠细节，丝毫不给生肉ATK这个大前辈留情面，总是不停提出这样那样的要求，一直让生肉ATK改到自己满意为止，所以『装甲恶鬼村正』的人设工作一度进展缓慢，生肉ATK也不禁开始怀疑起自己到底有没有身为原画师的才能。其实生肉ATK并不是不清楚自己的强项和弱点，应该说他可能比Nitro+有史以来任





何一位原画师都更清楚身为一个原画师的强项和弱点在哪里，因为他给所有原画师都打过下手，没有人比他更了解CG制作的过程，原画师的原稿全部汇总到他手里，每一个小细节都逃不过他的眼睛，因此谁的强项在哪里，谁的弱点是什么他都洞若观火。但正因为如此，生肉ATK反而对自身的画力丧失了准确的评价能力。自己修正了原画师线稿上的纰漏并不代表自己在画原画时不会重蹈覆辙，所谓旁观者清。最让生肉ATK头疼的还是迟迟无法成型的画风，毕竟跟从过好几位原画师，不可能不受到他们的影响，加上自己又不是插画师出身，没有根深蒂固的个人风格，以致于一时间只能用“乱七八糟”的画风来应付奈良原连珠炮式的需求。但，生肉ATK最终还是挺过来了，靠的是他扎实的2D绘画技巧、美术组全体同人的支持、还有贤内助的默默奉献。据说那时候为了帮生肉ATK调节状态，太太经常拖着他进行户外活动，爬山、远足自不用说，贤惠的太太竟然还在自家的田里种大米，生肉ATK一有空就拉上他下地劳作，不仅治好了他腰部的痼疾，而且一年还能收获两俵（俵是装米用的圆柱形容器，1俵相当于60公斤）的收成，用自己付出的辛勤汗水换得一年的口粮，这份农民般脚踏实地的充实感恐怕不亚于一部游戏的上市吧。

生肉ATK当然清楚自己的强项和弱点所

在，但他的谦逊让他没有意识到自己拥有的财富其实远比他想象的还要宝贵得多。十年 2D 美术画师的生涯就是他最大的资本，试想一下将中央东口的高冷阳刚、Ni θ 的冶艳肉感、大崎シンヤ的质朴亲和组合在一起的画风运用在『装甲恶鬼村正』这一部游戏里，其视觉上赏心悦目的程度绝对是 Nitro+ 以往所有作品都无法比拟的吧。其实不仅是人设，生肉 ATK 在机设、世界观设定、小物设计方面的经验也绝非泛泛之辈可比，从参与『PHANTOM』的制作算起，『装甲恶鬼村正』是生肉 ATK 的第 24 部作品，其中还包括了 Nitro+CHiRAL 的几部腐向游戏。『PHANTOM』里的枪械、『吸血歼鬼』里的摩托车、『鬼哭街』里的九龙城寨和生化人、『咎狗之血』里的废墟都市、『斩魔大圣』里的巨大机甲、『沙耶之歌』里的肉块世界、『続・殺戮のジャンゴ』里的西部场景、『スマガ』里的圣地秋叶原……以上这些无一例外的或直接或间接的经过生肉 ATK 之手打造呈现给玩家。如果





再算上 Nitro+ 野心勃勃的动画事业，『热风海陆 bushiroad』、『BLASSREITER』等作原本就是卖设定的原创作品，在原案阶段都有 Nitro+ 美术部的身影，在生肉 ATK 的初画集『生肉定食』中收录有大量各时期的设定稿，从中不难发现生肉 ATK 的涉猎之广泛。这些财富终将成为生肉 ATK 雄厚的资本，令其初登原画师之位就能以光彩夺目的表现慑服所有 Nitro+ 的玩家们。

不过生肉 ATK 本人却对『装甲恶鬼村正』及其续作的火爆，甚至对升任原画师一事本身意外的表现平淡。理由其实很简单，毕竟现在的他身上还有整个美术部的重担，不可能心无旁骛的只关注和人设和原画。随着津路参汰的成熟，Nitro+ 的原画阵再次逐渐稳定下来，形成了以“津路参汰 + 外注”的固定模式，外注画师里都是些玩家们熟悉的老面孔，中央东口、大崎シンヤ这两位一直都没有淡出玩家们的视线。生肉 ATK 则有了让他能够一展所长的新战场。

最早把生肉 ATK 拉进插画这一崭新领域里的还是与他交情笃深的 Ni θ，Ni θ 最先打破了

公司内原画师包办衍生小说插画的惯例，将『尘骸魔京』的小说版插画工作让给了生肉 ATK，连带的后者又画了游戏的卡牌绘，并借此机会正式涉足插画领域。Ni θ 走后，生肉 ATK 就当仁不让的成为公司各类平面插画作品的首选画师，先后与脚本组的台柱钢屋 JIN 和后起之秀一肇有过多次合作。一肇是 Nitro+ 签约的小说家，后来因『魔法少女小圆』的小说版而成名，由他撰写脚本的视觉小说『フェノメノ 美鶴木夜石は怖がらない』授意生肉 ATK 和著名画师安倍吉俊合作完成了原画，对于生肉 ATK 来说能与传说中的安倍老师联合执笔实在是三生有幸。



▲『少女キネマ 或は暴想王と屋根裏姫の物語』

去年一肇与生肉 ATK 合作的另一部小说『少女キネマ 或は暴想王と屋根裏姫の物語』也由角川书店出版发售。当然生肉 ATK 目前为止最重要的插画作品莫过于榊一郎老师的『棺姬嘉依卡』。当初受『Fate/Zero』合作成功的鼓舞，Nitro+ 开始有计划地将旗下画师、写手输送到出版社，几年来结出了累累硕果。除了上文提到的一肇的两部小说，商业上更成功的还有『棺姬嘉依卡』和目前正在热播的『新妹魔王的契约者』，后者由生肉 ATK 一手培养的弟子大熊猫介担当小说插画，两人关系很铁，经常在一起发表同人志。

榊一郎一直对游戏公司出身的画师颇有好感，在看了『装甲恶鬼村正』的原画后一下子就喜欢上了生肉 ATK 刚柔并济的画风，不过榊一郎的看法却少见的遭到了富士见幻想文库责编的反对，编辑觉得生肉 ATK 的画风有点过硬了，当时生肉 ATK 还暗自佩服富士见那位责编的毒辣眼光，因为自己的画作有相当一部分灵感来自于钟爱多年的美漫，不知不觉就染上了粗犷的风格。但因为榊一郎的坚持，插画人选最终还是择定生肉 ATK，对此后者用一幅画作来告诉世人，榊一郎老师当初的选择并没有错，这就是他的画集『生肉定食』的封面绘。

图上肤色黝黑、丰乳肥臀的三世村正与身材娇小、细皮嫩肉的嘉依卡抱坐在一起，这原本是两个因为差异太大而无法相提并论的角色，但作为生肉 ATK 两大代表角色放在一起时却丝毫没有违和感。画面中既有大反差的黑与白、丰满与骨感，也有两个角色相得益彰的一头飒爽白发。色彩搭配上小麦肤色的三世村正身着暗红色的三点式比基尼和黑丝，白肤白发的嘉依卡反而穿着纯白的蕾丝泳装和白丝，这种看似不按常理出牌的构图和配色反而带来了最赏心悦目的视觉效果，这就是与色彩打了十几年交道的生肉 ATK 的深厚功底，也难怪榊一郎对他青睐有加。





回味一下生肉 ATK 的话就会发现他的“生肉论”其实是从另一个角度来诠释画师这份职业的内涵。在过去，一位纯粹的画师就是好画师，浮世绘是浮世绘，西洋画是西洋画，漫画家是漫画家，插画师是插画师。而现在，当跨界成为一种潮流、一种时尚，无论是出于主观还是客观，只有可塑性强、适应能力强的画师才能拥有更长久的职业生命力。生肉 ATK 可以在超级无敌的河景办公室笑看人来车往，而不是潦倒于廉价公寓的三坪房中，并不是因为他是一个跟虚渊玄一样的天才，恰恰相反，他是一块生肉，如果不想生吃，那就先学会如何烹调吧。▲



CN：EriolM

所在地：上海

星座：巨蟹座

本命角色：『新暗行御史』中的文秀

最近在看的动漫：马上要出『X』的天龙，全员所以在重刷『X』和其他 C 婶的番

半次元个人主页：http://bcy.net/cn106599

元气优等生的偶像计划！

——专访半次元人气 coser EriolM

■ 提供 / 半次元 ■ 责编 / 如月千华 ■ 美编 / 塔里

半次元：小 E 好！先简单的自我介绍一下，和大家打个招呼吧～

大家好 (′▽`〃) 这里是 EriolM，大家叫我小 E 就好，魔都学生党一枚，本体比较内向害羞，爱好打游戏和收集手办等萌物，喜欢逛各地的展子，欢迎捕捉 > <。

半次元：小 E 真的是 Love Live 专业户呢～已经达成“一人战全员”的成就了吧？有数过出了多少套么 23333~

算上游场大概有 70 多套啦，虽然看上去比较高产但是觉得自己还是不够努力呢 QAQ 很多脑洞没有实现，很多后期也不够细致，不过最大的收获是认识了一群 LL 同好可以一起出出出！（和吃吃吃 XD

半次元：简直真爱！！里面最满意的是哪套片子呢？

为了回答这个问题又花了 1 个多小时把片子全部重新看了遍…真的是每一部都很喜欢！因为有不同摄影和 CP 的心血，每一部都是大家一起挑选讨论合适的内景或者外景，然后一起研究调色，有时候因为某处不还原被吐槽大家还会抢着承认错误，真的都是很美好的回忆啊，这时候片子本身算是一种我们出 cos 过程的见证吧！













半次元：之后还会有 LL 的计划吗？

会的～还有很多奇怪的脑洞在筹备中～接下去前期和后期会做的更细致一点，也会挑战一些比较难还原的造型。

半次元：LL 里最喜欢的角色是？

园田海未，从 13 年开始入坑的时候就觉得非常喜欢海未，也是我出过最多的 LL 角色，演唱会看到 3d 投影的 umi 酱都会情不自禁的哭出来呢 QAQ(就是看到偶像的感觉。

半次元：会觉得她和平常的自己有相似的地方吗？性格属性之类的～

非常像啊，无论是性格还是对待朋友的方式，都从海未身上看到了很大的认同感！另外对海未会作词和坚强的性格非常羡慕。

半次元：感觉小 E 一直很高产呢～那么空闲下来除了 cos 还会做些别的什么呢？

大多数时间是在准备学校的考试啦 QAQ 其他再有空闲就会打游戏，画画，或者和小伙伴们出去玩耍和旅游，大家玩 cos 的前提是一定不能影响学习哦，因为我读书比较自觉，家人一直都很支持我玩 cos！会帮我做道具和送我去漫展～非常感谢爸爸妈妈～

半次元：有在玩的游戏吗？除了 LL 哟～最喜欢 or 擅长的游戏是？

有很多～网游的话最喜欢的还是 RO 啦，其他 LOL，WOW，剑三都有在玩，并且很期待天涯明月刀重新开服！每次一出新的网游都会去抢激活码！单机的话最喜欢的是从小就沉迷的模拟人生 SIMS，还有各种美少女养成类和古剑仙剑系列，还有各种手游、psv 等，LL 的话主战国服，有活动的时候经常会不知不觉就打通宵了……

半次元：宅在家里玩游戏时比较喜欢什么样式的家居服呢？宽松 T 恤？吊带长裙？开胸毛衣？【什么鬼！

毛茸茸的的熊耳朵家居服套装，很暖和！里面可以搭配开胸毛衣（什么鬼

半次元：2015 年啦～有什么想要实现的愿望吗？

对自己的话倒没有特别想实现的了，觉得生活很平淡很满足了，希望自己新的一年可以身体健康一点吧，不要老生病了 QAQ
然后祝愿半次元越办越好～大家多出大片～

半次元：啊次元娘太感动惹 QAQ ！那最后啦～来和喜爱你的粉丝们说点什么吧！

一直以来都想有个机会，衷心的感谢你们，常常觉得我何德何能可以有你们这样的喜欢，不管是 cos 圈的小伙伴还是二次元的爱好者，你们的鼓励是我想变得更好的动力，谢谢大家！
然后非常感谢次元娘经常推荐我的片子，看到自己的心血被肯定是最幸福的事。





住在心里的陌生人

——记『四月是你的谎言』

■文/浅色回忆 ■责编/如月千华 ■美编/塔里



Stranger live in the heart.

四月，是一切开始的季节。

随着越山而来的第一缕晨光，北海道最后一捧积雪从鱼鳞松的枝桠上悄然滑落，树洞深处昏昏欲睡的松鼠摩挲着往年积攒下的松果，闻到了春天的气息。

四月，是草长莺飞的季节。

樱花如飞雪般席卷过城市每一座鸟居和每一条小巷。料峭的早春寒逐渐让位于和煦的暖阳。或怀揣向往、或胆怯畏惧着新学期的少年少女，不约而同地穿上崭新的校服，背起沉重的书包，又一次开始攀登人生的坂道。

四月，是恋爱萌发的季节。

就算你记不起『秒速五厘米』中叮叮当当的路口道杆，记不起『四月物语』中那个在书店进进出出的女孩，记不起『蜂蜜与四叶草』中重新开始转动的车轮。却也没有理由刻意去忽略，忽略心中那个被飞扬的柳絮和毛茸茸的阳光弄得痒起来的角落。头顶的天空在这个季节总会因为某种说不清道不明的情绪而染上梦幻般的粉蓝色彩。澄澈的春夜，五帝座一、角宿一和大角星构成的三角形下，可有另一人牵住你的手？

毕竟，不管我们是不是十四岁。

眼神都应该是闪闪发光的。

一、若能绽放光芒 Chapter I.Fall in love at the first sight.

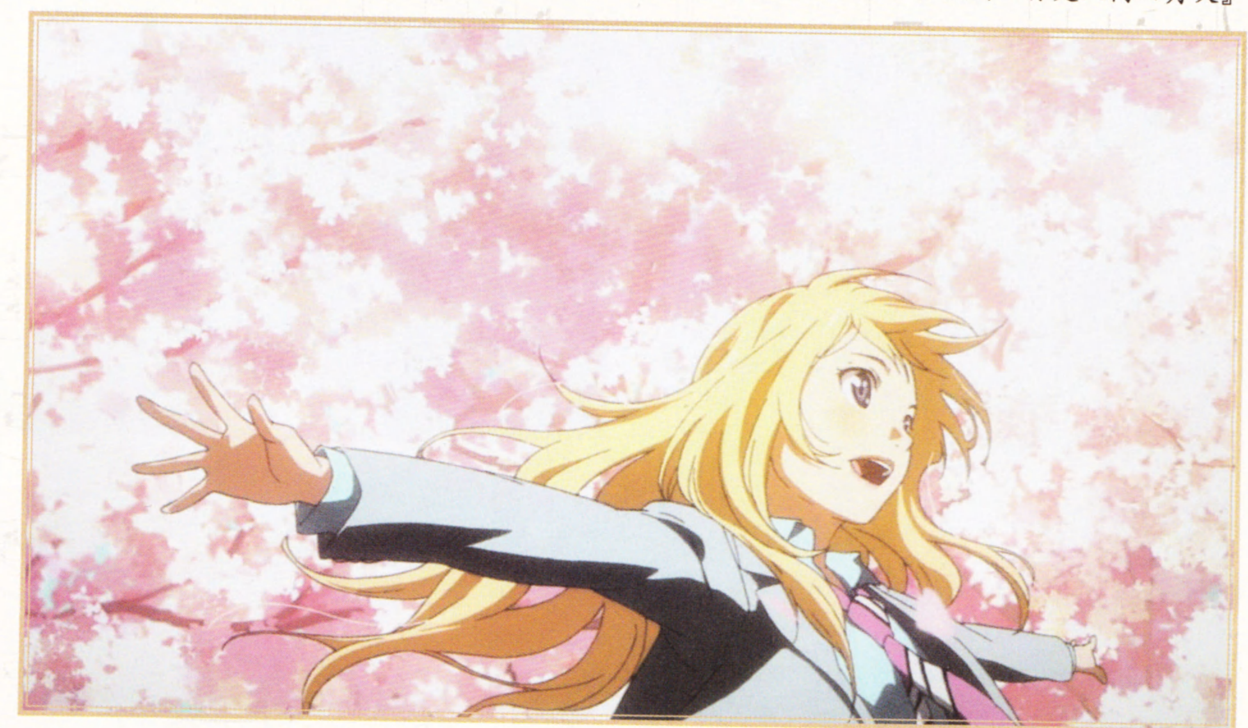
你是四月早天里的云烟。——林徽因『你是人间四月天』

根据某本世界一流的男性杂志所说，一见钟情无非就是气质和美貌正好合乎你的口味，没有人会对一头心里美的猪一见钟情。

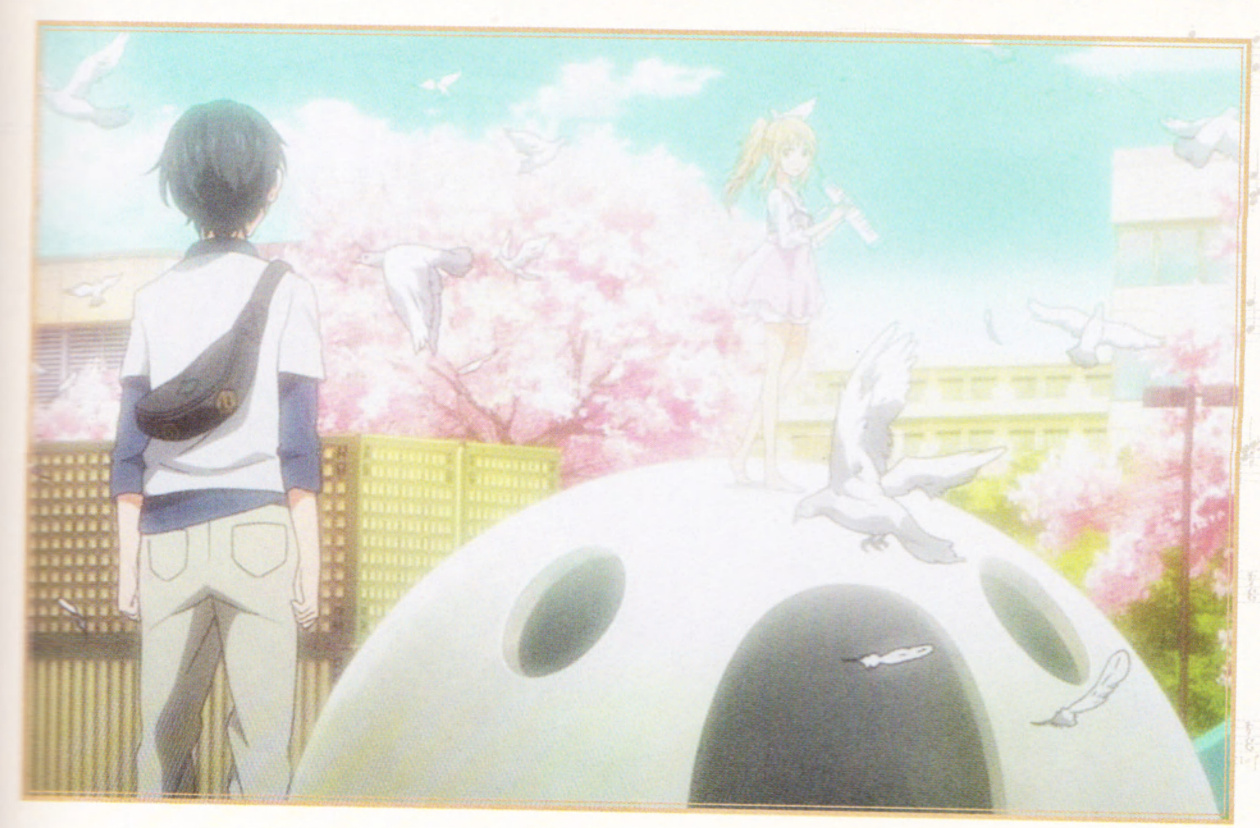
根据科学家的研究，一见钟情应该是信息素的释放，当这些代表着不同的免疫能力的信息素找到互补的对象时，这两个人便会下意识地觉得对方“很有眼缘”。

不过，这些说法似乎都太太太太不浪漫了。

试想，当你在早春的公园里听到悠扬的乐曲，循声而去只见一位漂亮到如同从画中走出来的女生，裸着纤细的双足踩着节拍，手中的口风琴弹奏出曼妙的音符。她长发飘飘被孩子们拥簇在中心，连城市上空的白鸽都为她驻足。那么，作为一个健全的男生，还有什么理由能让你不怦然心动呢？



我们的男主角，14 岁的前钢琴天才有马公生自然也不能免俗。虽然从性格上来看，为人低调，运动神经缺乏，心理活动丰富，温和到不免被人误认为怯懦的公生完全是人畜无害，永远不会主动出击的食草系男生。就连他自己都曾说“不会有人喜欢上我的”。但是命运的奇妙往往就在此时显现。宫园薰对于他而言，就是那个给他只有黑白两色，无异于琴键般单调的生活染上五颜六色的鲜活命运之人。



一切的灰暗，源于两年前公生母亲的因病去世，从那时起，曾经囊括无数比赛冠军的他再也没有正式触碰过琴键。练习室里的三角斯坦威被灰尘和胡乱摆放的奖状奖杯刻意隐藏，曾经用精准地演奏出每一个音折服了全部评委的少年，现在竟只靠着给卡拉 OK 听谱来保持着与音乐的最后一丝关联。

要不是青梅竹马的泽部椿借着撮合朋友的机会拉了公生一把，恐怕他就会那么平淡下去，成为一个与我们无二的普通上班族。如果说公园里的初见只是让公生破天荒地举起手机，想留住那美丽的画面。之后宫园薰在比赛中的演奏则是像破入深海的一缕阳光，给有马公生指明了重获新生的道路。在母亲的教育下，公生的钢琴技巧是冷酷而精准的，他就像是一个熟练掌握所有应试技巧的应考生，在考试中总是能完美地拿下每一个得分点。然而这样的弹奏完全是建立在母亲的希望之上，对于公生来说，他与钢琴之间的联

系全都是因为母亲的驱策，因为想让妈妈的身体快点好起来。所以当母亲不在，公生身体里紧绷的钢琴线也随之断裂。听不见自己的琴声便意味着对演奏本身的否定。

但宫园薰与他完全不同，她的小提琴既不拘于比赛规则，也不按照常理出牌。而是靠着自己的乐感，完全用情绪来构筑每一首曲子，让音乐变成感情的导体。薰的演奏给公生的震撼让笔者想起自己初中时读到的『三重门』和『第一届新概念作文选』，原本以为作文的唯一价值是在语文考试中拿到高分的笔者，在那时第一次明白原来文字是应该用来传递思想和感情的。

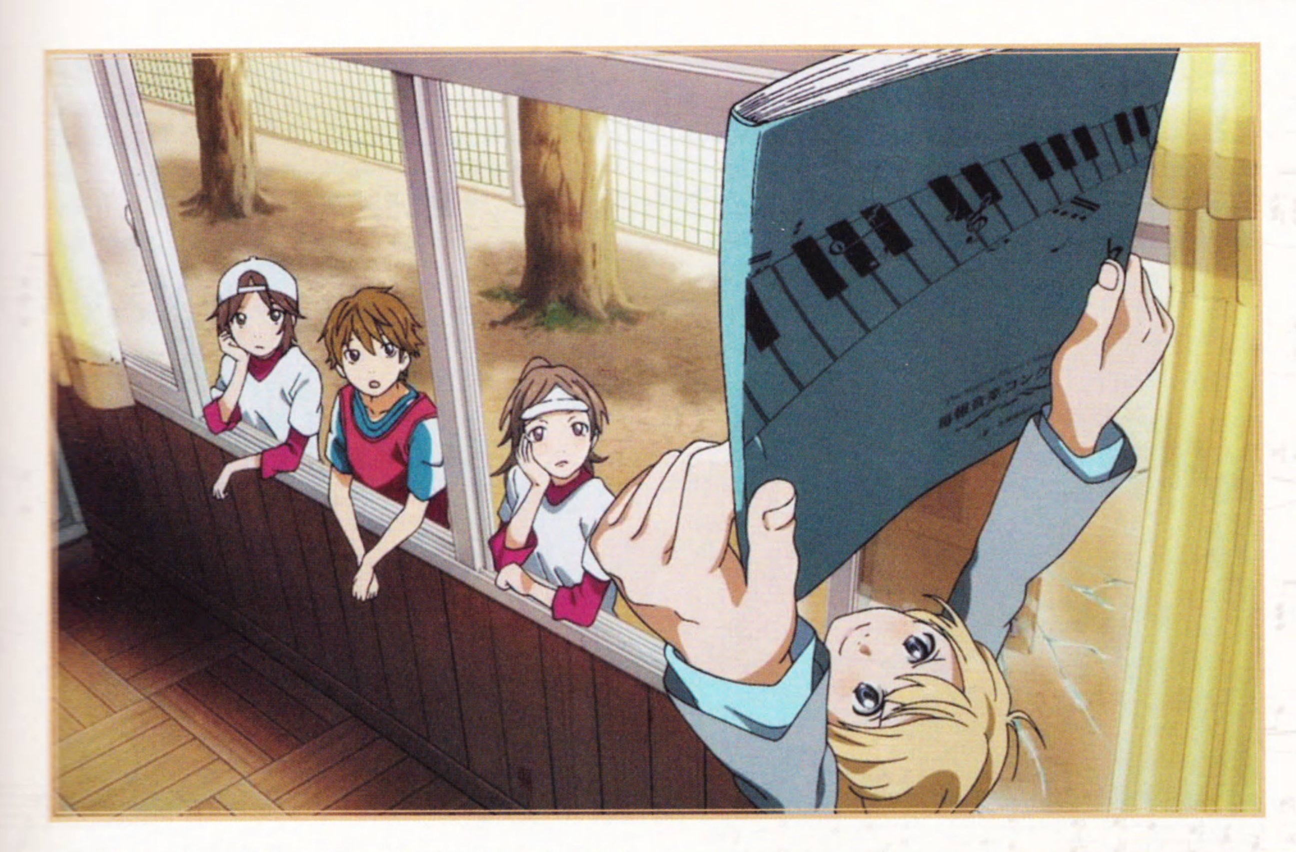
正如无数桥段中所反复强调的意象——停滞的时间开始转动。对于每一个处于青春期的少年来讲，这是从老师与家长所画下的循规蹈矩的框框，从浑噩迷惘的日复一日向自我意识觉醒所迈出的关键一步。那么引导着公生跨过这道坎的薰，所散发出的光芒自然让人仰慕和发自内心地想要追求。这也是为什么青梅竹马从来很难战胜天降——如果埋头努力有用的话，青梅竹马不是早就应该发展成被人烧烧烧的关系了么？

当然，青春期里那青涩的感情从来不会一帆风顺地展开。在故事伊始，我们惊奇地发现女主角宫园薰的告白对象竟然是公生的好基友，男二号渡亮太。于是尽管公生的心弦已经被拨乱，可对方已经成为“好朋友的女朋友”，这发展不禁让人想起从『School Days』到『白色相簿2』一系列的狗血式纠结展开。幸好故事的作者新川直司并没有打算靠着混乱的人际关系来博得人气，人物关系各种错位的原因，就是这部漫画的标题——四月是你的谎言。

某位著名作家曾写过：“要双方发生误解，才有爱情。”把有马公生引为自己偶像的宫园薰，当然不是简单地把公生当作路人A。从选择自己比赛的那一天作为告白日，到之后死乞白赖拉着公生重回钢琴舞台，笔者更愿意相信这一切都是计划好的结果。从她看到公生凌乱的练习室时，







足够真诚，没有对上天不公的控诉，也没有纠结心塞的羁绊。我们所看到的只是薰坚强勇敢地直面命运端给她的下一道菜。以致于在大多数的时间里，我们甚至都忘记了她病的有多么严重。直到临近结尾，有马公生走向决定命运的钢琴决赛，宫园薰被推进手术室。我们才猛然发现故事中那弥漫不散的忧伤气息的源头。

“我们大家，都需要一个能给自己离别之吻的人呢。”

不可否认的是，心灵的孤寂往往是最难得到慰藉的。论日常的陪伴，公生的身边有拥有无数共同回忆的椿，薰的身边有无微不至的渡。爱情的狡猾之处正在于存在对方的身边却未必能走进对方的心里，艺术系 × 体育系的组合终究无法深入体会对方跋涉中最苦痛的部分。四月的操场上，棒球部的成员活力四射地挥舞着球棒；四月的校舍里，水龙头永远是那么的闪闪发亮；四月的街边，总有那么一个人在前方等待着另一个人的到来；四月的天台上，身穿病服的少女隔空演奏出最后一曲小提琴。

四月，有个她驻足于春色之中，于那独一无二的春色之中。

心里颠来倒去地想的“对不起，我出现的太晚了”来看。宫园薰暗恋的目标从一开始就是主角。选择渡作为告白对象，恐怕只是源于少女的小小心思——比起告白男神然后被拒绝，显然是先从男神身边的基友下手比较好。

如果说薰的恋爱战略是迂回攻击，椿所面对的就是自己给自己建起的迷宫。正所谓当失去了才知道应该珍惜。在公生把视线投向薰之前，她总是身居在姐姐的位置上，拿对方当弟弟看待。经历过和打棒球的学长心不在焉的短暂恋爱之后，椿才明白原来从童年开始，自己就已经把公生摆在了心里最珍贵的那个位置上。平心而论，笔者个人而言其实更支持公生 × 椿的组合。在弥散着柠檬水味道的雨中，那一句“你只能和我谈恋爱啊。”的告白实在是太过沁人心脾。可惜女二号的绚烂永远只是盛夏光年中绽放的烟火，转天公生那日常的“早上好”问候，就等于在宣告：“对不起，她比你先到。”

这些心口不一的所谓“谎言”，作为阅女无数的足球队王牌渡亮太又怎么会看不出来。在动画第二集，樱花飘落一地的练习室里。渡少有地表情严肃地说出了以下的话语：“你喜欢的人心有所属不是正常的吗？”，“行不行是由女孩子那方决定的。”与其说这些话是在鼓励公生，倒不如说是渡在自我安慰。毫无疑问，从第一面开始，渡应该也喜欢上了薰。之后他为薰所作的一系列事情，完全可以称得上是一位近乎完美的男友。但同时他也知道薰心里装着的那个人并不是自己，于是就算是去医院探病，他也会尽量拉上公生一起。到底是友人Ａ替代着男朋友的位置，还是男朋友是友人Ａ的替代。渡的谎言，就是心甘情愿把自己打造成谎言的一部分。

忘记是在哪里看到过的一句话：“暗恋是森林角落里安静的苔藓。”在名为四月的这片用谎言搭建起来的森林里，所有的恋情竟然都是以暗恋的实质在默默展开。当然，角落里的苔藓总归是会疯长到阳光之下。随着故事渐入佳境，公生、薰与椿之间也在依次摊牌，而就在我们翘首以盼这明盘后的三角关系该如何发展时。新川直司却双手一摊，表示难道你们忘了女主角还身患绝症呢么？

身患绝症，这是一个日系作品里老到不能再老的梗。从昭和时代的太宰治到平成时代的ＧＡＬ，让主角之一游荡在三途河的岸边总是能轻松地赚到热泪。不过本作里对宫园薰患病的处理却





二、love与不良少年 Chapter II.Fake bad boy love story.

四月秀葽，五月鸣蜩。八月其获，十月陨萚。——『诗·豳风·七月』

同绝大多数的漫画家一样，新川直司亦是从童年开始便对漫画产生了浓厚的兴趣。那时的他没有网点纸，也没有专用的描线笔。只是随手捡起路边分发的宣传单，然后便在背面上开始临摹『北斗神拳』的拳四郎。等到了课堂之上，自然就是躲在课本的后面偷偷在笔记本上打好格子开画四格漫画。可以说，新川直司的小学与中学时光似乎与我们并无太大区别。唯一的便利之处，大概就是父亲和哥哥都是漫画迷，所以家里从来不缺最新的杂志和单行本。

真正踏上漫画家之路，还是要等到新川直司从老家考到外地的大学。按照他的自述，自己的老家是很乡下的小镇，画漫画这种职业很难被当地保守的风气接受。对家里人和老师说出自己梦想的时候，也少不得会挨上一通臭骂。某种意义上，这大概也是他笔下的角色，总是经历着坎坷命运的潜在原因。等到上了大学，脱离家庭束缚的同时也在社团里遇到了不少同好，这才坚定了他以漫画界作为奋斗的目标。









然而新川直司并没有像别的作者那样，在获得某某奖项后顺势出道。他的参赛经历完全是屡投屡不中。好在『月刊少年 Magazine』的编辑慧眼识珠，主动联系了那时连助手都没当过的新川直司（大概是看上他的画风了），从零开始教他关于漫画的种种要点。

某种意义上，有编辑的大腿抱反而比单纯的依靠获奖更容易出头。2007 年，新川直司接到给讲谈社小说新人奖的作品『时间停止的校舍』绘制漫画版的工作。翻开这部几年前的作品，我们可以发现那时的新川直司，画风就已经相对细腻成熟，并且在营造气氛上有着独到之处。

这份工作也是让新川直司快速成长的一个契机，翻开漫画的第一话和最后一话，能很清晰地看到他画工上的飞速进步。

『时间停止的校舍』讲述了八位曾经目睹同学跳楼自杀的好友，在一个大雪纷飞的日子里返校，却发现空空如也的校舍里只有他们八个人，校舍的所有门窗都因为某种未知的力量无法打开。而后，在教职员室无意间发现的合影提醒着他们——除去中间的班主任，他们这群死党本应只有七个人。换言之，一个不是正常人类的存在已经混入了他们之中。可是同时记忆也产生偏差，他们不仅记不起八个人里谁才是外来户，也想不起跳楼的那个人的面容和名字。

猜疑、恐惧、算计、虚伪等等负面情感开始在封闭的校舍中蔓延。落单的学生一个个被引出心中最灰暗的感情，然后悄然消失在走廊的转角，无人的教室。正当一切似乎都要滑向万劫不复的修罗场时，这个颇具恐怖气息的故事反倒峰回路转，柳暗花明。

隐藏在悬疑背后的真相其实并不可怕，灵异的校舍的始作俑者并非是跳楼的女生，而是身为跳楼者好友的女主。因为潜意识里不想忘记朋友，才引发了这起事件。而那些消失掉的同学，只是在认清本心，回忆起跳楼者之后，就被放回了正常世界。至于那个“多出一个人”的梗，实际上只是他们的班主任，被缩回了高中时的模样。

不知道是因为新川直司的风格本就与这部小说接近，还是绘制漫画版的过程中受到了小说

的影响。在他接下来的作品中，明显可以看到对『时间停止的校舍』里的要素和思想的继承。比如『时间』中单纯为了在成绩上赢过男主而不断学习的女配角，所对应的就是小时候那个只追求比赛胜利的有马公生。而“比起死亡，被人遗忘更加恐怖”的思想，则以另一种形式体现在努力把心情传递给观众的宫园薰的身上。

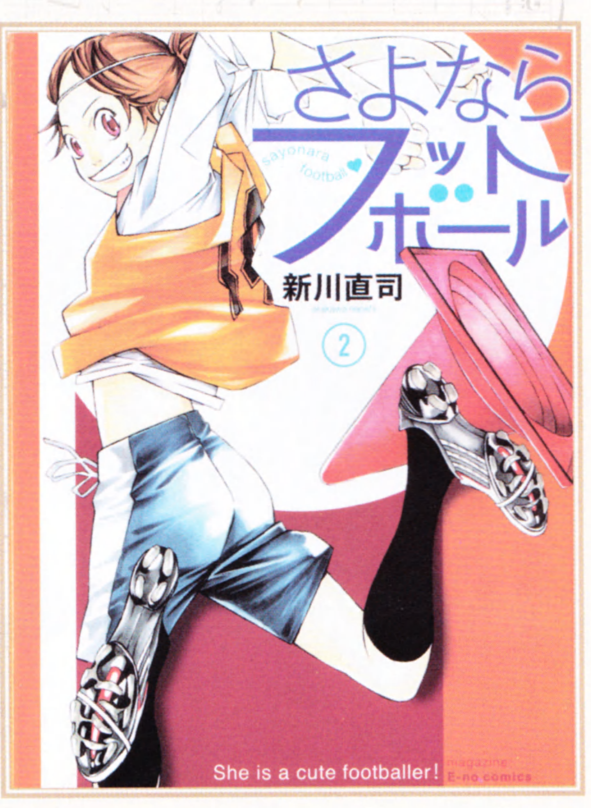
2009 年，在画完了『时间停止的校舍』之后。新川直司如愿以偿地得到了原创的机会。这部名为『再见足球』的作品虽然是体育系，却短小精悍只有两卷本的长度。主人公恩田希身为一位娇小玲珑的妹子，却异常地热爱足球，并且无论如何也想挤进本校的男子足球队的正选名单（没有女子足球社的悲哀）。作为一名球迷，虽然新川直司甚少亲自上场踢上几十分钟，但经常观看各大联赛的他显然对这项运动也有着深刻的理解。在故事伊始，便点明足球这项运动中，女生比之男生最大的弱点——身体。毕竟无论是抢断还是对抗，人高马大就是比身形单薄更有优势。

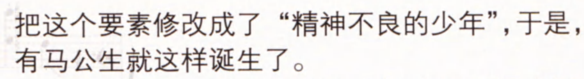
终于，到了全国大赛的地区预选赛。信心满满的主角队在抽签伊始就拿到了下下签，淘汰赛第一场淘汰赛便遇到种子选手。并且恩田希还意外发现对方的核心正是小学时跟在自己屁股后面跑来跑去的男孩。于是在年轻人的好胜心的驱使下。恩田希毫不留情地把和自己身形相近的弟弟打晕在厕所。混进上了绿茵场。

可惜并没有奇迹出现，尽管她的技术一流，脚法细腻。尽管她的意志强大，拖着伤腿还能不断创造出机会，尽管皮球已经滚入对方的网窝，但边裁举起的越位旗却说明人生从来不会完美。这也是新川直司对普通人的青春的诠释——努力不一定有结果，努力的人却肯定会赢得众人的掌声。

在『再见足球』连载结束后，暂时找不到合适的题材的新川直司去求助一路提携自己的编辑大人。编辑表示最近杂志上缺少的题材是“love”与“不良少年”。这两点便成了新川直司的创作原点，只是完全不知道应该怎么画不良少年的他，







把这个要素修改成了“精神不良的少年”，于是，有马公生就这样诞生了。

和笔者最初预想的不同，能画出以音乐和演奏为主题的『四月是你的谎言』的新川直司，其实对音乐，尤其是漫画里所展现的古典音乐没有什么接触。选择这个主题只是因为“想要画拉小提琴的女孩子”。因此，作为一部音乐漫画，本作真正涉及音乐理论和音乐知识的部分并不多。论对题材的挖掘和表现深度，『四月是你的谎言』比起『交响情人梦』这样的前辈还是有着不小的距离的。

不过，用一种艺术形式去表现另外一种艺术形式本就是很困难的，因为艺术是需要用感官去感受的。用文字表现绘画，用绘画表现音乐，用音乐表现文字完全是放弃最适合的感官体验，转而选择以己之短攻彼之长。一般来讲，在这类作品里要表现某个高潮，作者一般会用描写观众 / 对手的惊讶 / 赞叹来反衬主角的强大，用改变场景的手法来表现评委们进入了主角的境界——这方面美食漫画就是最好的例子（美食当然也是一种艺术）。不过新川直司所选取的切入角度截然不同，『四月是你的谎言』里旁观者的反应基本

不会夸张处理，改变场景也只是在原有的场景上稍作改动。最大的亮点则是那细腻到接近矫情，抒情到颇为少女漫的内心独白——

繁星的海洋里
飞机缓缓地滑翔
你像猫咪一样
悄然无息的靠近
从我无法顾及的角度
拨弄我的心弦
惊讶之情难以言表
让我总是跟不上你的步伐

又如：

只是与你仰望同一片天空
见惯的风景在眼里便变得很不一样
你的一举一动
牵动我的一喜一忧
在心中
化为点滴音符
这份感觉该怎么称呼才好
这种心情要如何表达才行
这也许
就叫做恋爱吧。
这肯定
就是恋爱吧

并且极为难得的是，尽管这种满溢日式柔美的句子在作品中比比皆是。却没有让读者觉得无病呻吟或是废话太多。宫园薰的小提琴演奏风格也是新川直司的漫画风格，“传递情感”这一点无论何时都被摆在了第一位。角色们丰富的心理活动通过大段如诗般的文字释放给读者，尽管漫画并不能让读者听见乐声，此刻却是无声胜有声。

同时这种风格也表现在作者的追求上，作为一部刚刚动画化并且人气和口碑都不错的作品。一般的发展肯定是要借着这阵东风再画五百年，就算做不到万年小学生的长度，至少也要名利双收后才能收手。然而新川直司依旧坚持着他的简单精炼，几乎是和动画开播同步，仅仅四十话的『四月是你的谎言』将与动画同步完结的消息便传了出来。新川直司的做法就像是他笔下的宫园薰，不计较分数 / 收入的得失，只是想给观众 / 读者一个最棒的体验。虽然我们未免会为有马公生和宫园薰还没有完美合奏过一次而惋惜，但这就像是海顿的『惊愕交响曲』，一部作品在合适的地方完结才是最好的，有的时候，不完美恰恰也是一种完美。



三、痛并快乐着 Chapter III.Pian and happiness.

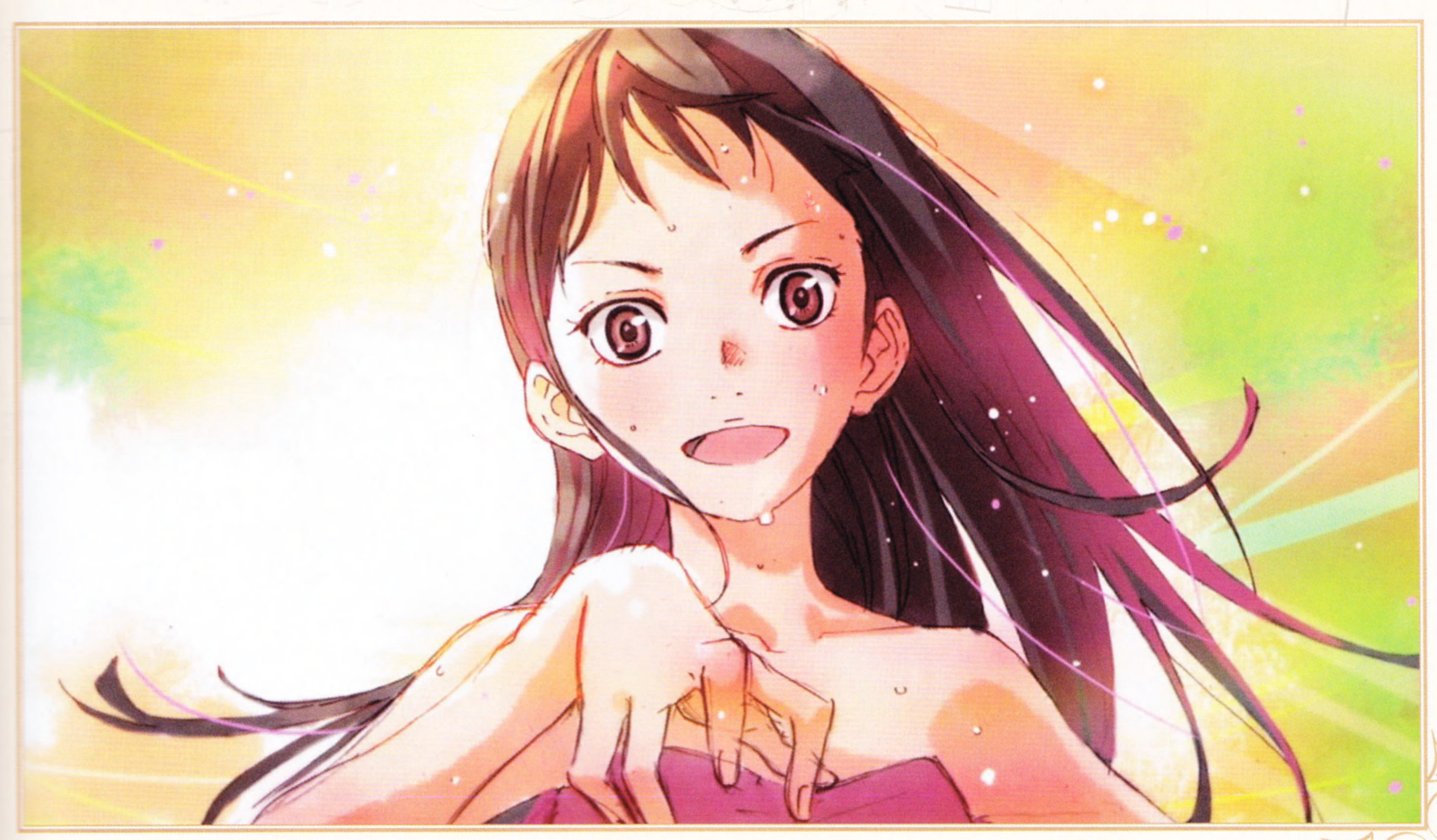
四月是残忍的季节，荒地上长着丁香，把回忆和欲望参合在一起，又让春雨，催促那些迟钝的根芽——艾略特『荒原』



尽管新川直司曾表示『四月是你的谎言』本质上是以两位天才演奏家为中心的青春恋爱故事。然而其中的励志要素比起『BAKUMAN』『棋魂』这样的励志漫画也不遑多让。因为这毕竟是一部以钢琴、小提琴以及其演奏者为主轴的作品。音乐的学习和训练，天然就带着九十九分的苦和一分的甜。

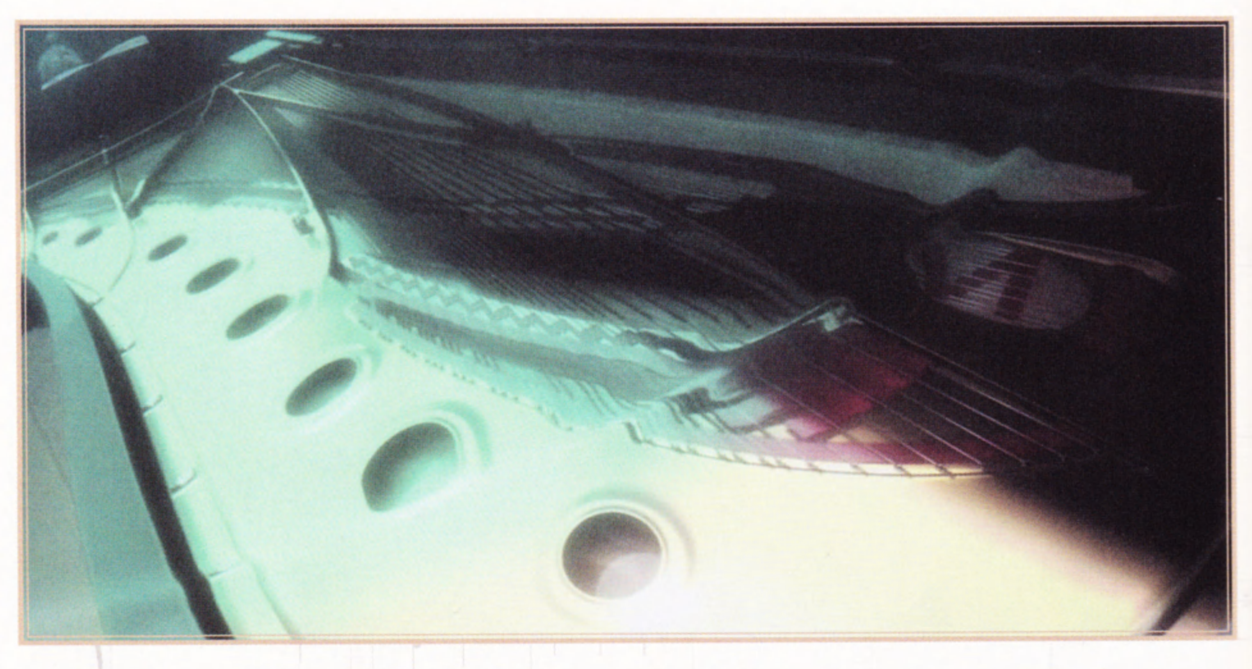
在故事前期，相信大多数人都不会对公生的母亲抱有好感。如果不是她极为严酷和不近人情的教学方法，公生也不必拥有如此深重的心理阴影。但其实我们都多多少少地错怪了公生的母亲。音乐的学习过程就是这样：早晨6点起，晚上12点睡；生活中所有的课余时间都用来练习（一般都是同步上学的）；不做完繁重的每日训练就别想吃饭和睡觉。这种各方面皆超越高三备考生的残酷生活往往从他们几岁的时候就开始，直到他们终于成材，练习已经成为刻在骨子里的习惯。又或是认清自己并没有相应的才能，黯然离开这个领域，在今后的日子里只把演奏当作一个业余爱好。

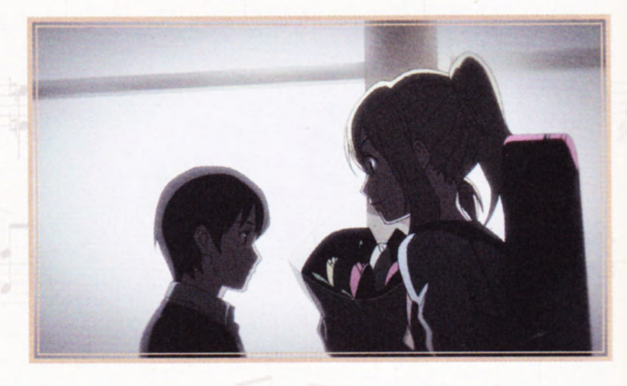
从成长的角度来说，这种学习的方式无疑是弊端多多。用外力来逼迫学习终究只是二流的手段，当外力成为推动力时，孩子就始终会把学习这件事摆在自己的对立面，当外力消失便失去了动力。可演奏这件事究其根本是一种肌肉记忆，或者说小脑记忆。我们的大脑负责储存记忆，小脑则负责控制运动。像骑车、打字、游泳这些动作，我们并不用提前在大脑里思考要如何运用身体的某个部分，只要有做这个动作的意识，小脑就会自动发出一整套的指令驱使身体行动。这种指令被称为“程序性记忆”，需要经过多次重复的练



习才会形成。正如我们不是一天就学会骑车，不是一天就能学会游泳，更不是刚摸到键盘就能一分钟盲打 120 字。要形成演奏的程序性记忆只会比上面的这些更难。因为即使最简单的儿歌『小星星』尚且有着 44 个音符，背下五线谱也许并不难，但要把整首曲子按照合适的节奏演奏出来则又是另外一重境界。况且一个合格的演奏家需要掌握的曲谱又何止上百，其中还不乏有像拉赫玛尼诺夫的『第三钢琴协奏曲』这种被音乐家誉为“演奏一次所付出的体力等于铲十吨煤”的高难度曲子。所以对于有志于让孩子成为演奏家的家长来说，从小就开始进行强迫式的魔鬼训练实在是没有选择的选择。

对于公生的母亲最恰当的评价应该是“可怜天下父母心”。她强逼着公生如机器人般弹准每个音，正是因为她出身于音乐界，熟知这个领域的评判风格。同时也熟知这个领域的竞争有多么的残酷，留给试图攀登顶端的人们的空间又是多





么的狭小——如果不能在平时的比赛上就频繁崭露头角，那么在几万人去争抢几个名额的竞争中，你甚至连出手的机会都没有。即使是被誉为天才的钢琴家郎朗，他的童年其实也比公生好不到哪里去，当初他的父亲还不是拿着棍子站在钢琴前逼他做出选择——要么练琴，要么跳楼。

而这些努力终究不是无用功，三角钢琴的发声原理简单的来说就是琴锤击打琴弦使其震动而发出声音，而琴锤是由琴键直接控制的，这就导致演奏家在按键时的力度和快慢，会让一个键发出完全不同的音色，而不是我们这些门外汉所想象的一个键只代表一个音。例如，巴赫的赋格曲要求手腕保持水平不动，手指尽量紧贴琴键，发力点不能过高，音色清晰集中不过硬。到了李斯特的曲子，则需要演奏者激情澎湃，触键有力，音色强且激昂。而广为人知的肖邦，其大多数作品却要尽量做到清淡柔和。总而言之，钢琴能够发出的音色远超 88 个琴键的数目。大量枯燥的重复练习就是要让演奏者提高自身的敏感度，注意发出的声音，注意手指的触感，甚至注意自己心弦的波动。可以说，一位出色的演奏家，他弹出的每个音都必然蕴含着他所付诸的巨大努力。也无怪乎自 19 世纪至今，人们对学习乐器的难度本身就抱有一种追求，因为通过一系列困难的训练从而达到对自己身体的完美掌握，无论如何也是一件值得敬佩和仰望的事情。

所以我们可以明白，为什么公生当年一边被称为“提线木偶”被众人嘲讽，另一边却又在各种比赛中大杀特杀。他弹的实在是太过精准，虽然其中并未蕴含感情，但这种强大如同机器人的基本功就是实力的最好证明。也正是因为他有扎实的基础，才能让他即使失去了听到自己琴声的能力，也能在两年后重拾乐谱，在无声的世界里奏出一首首毫不逊色的乐音。

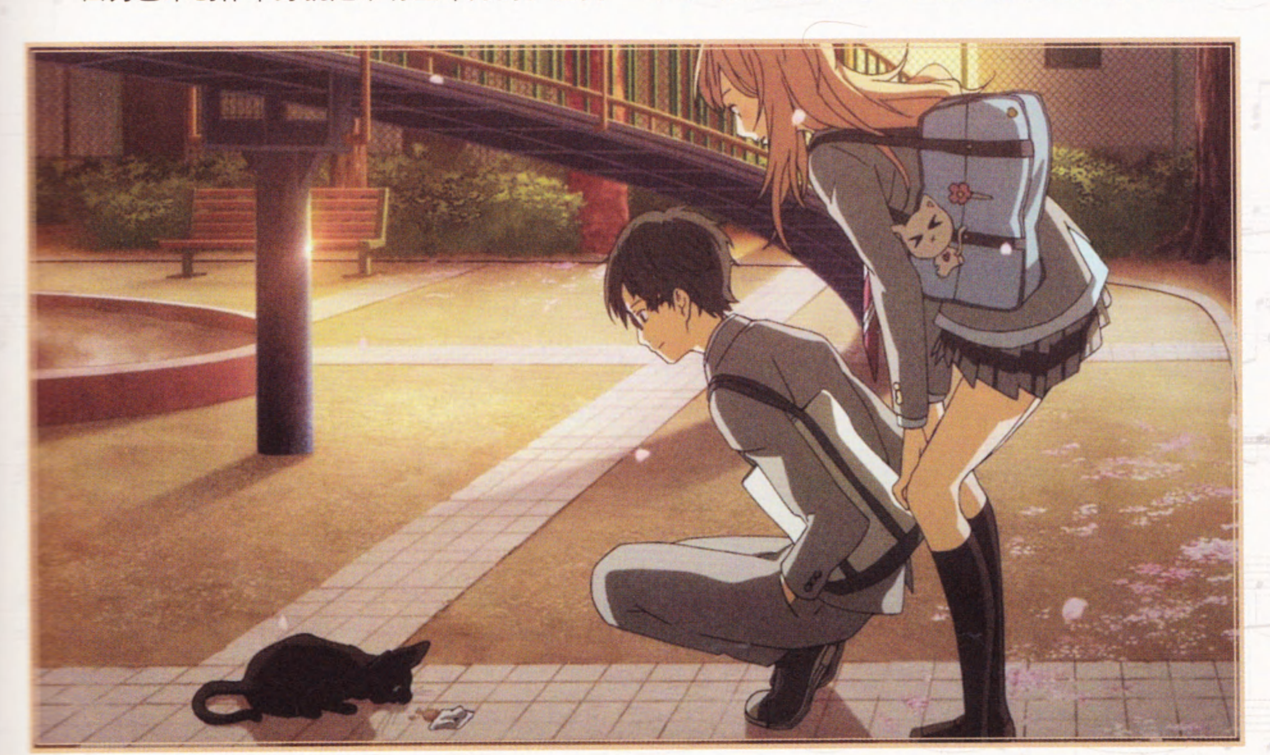
但真正的音乐毕竟还是演奏者与听者的沟通。演奏者所要做的是依照自己的理解去阐述乐谱，而不是简单的照本宣科。演奏比赛之于艺术性其实并不是一个很好模式，尽管大量的比赛有

助于有志者脱颖而出，但同时也会扼杀掉像宫园薰这样的可能性。著名钢琴家弗拉基米尔・霍洛维茨就曾说过："我终生未参加过任何大赛。"只不过大师们的经历在今日已经无法复制。对于如今的欣赏者和评委来说，公生式的演奏是可以拿分却令人昏昏欲睡的。宫园薰式的演奏是让人心生向往却与标准答案相距甚远。只有在这两者之间找到一个走钢丝般微妙的平衡点，才能同时受到圈内人士和普通观众的认可，从而真正进入音乐的殿堂。

那么，为什么如此痛苦、艰难的一件事，还会有人无论如何也要尝试呢？

因为艺术创作本身就是带有生命力的。让我们看看原始人画在山洞石壁上的岩画，那绝不精细的笔触都可以穿越几千年的时光把创作者那脉动的热情传递给观看的人。更遑论有着上千年发展演进的音乐呢？创作这一行为本身实际就是创作的终极意义。无论你的手中是钢笔，是网格纸，是调色板还是小提琴，相信有过创作经历的朋友都能感到，心情与情感是会随着创作这一行为，从你的内部缓缓流出，附着在你的作品里。于是作品就成为了在你身体之外的你的一部分。当别人接触到的时候，就等于认识了那个你最想让他们了解的你。

况且，我们每个人的心中都藏着一个陌生人。镜中的倒影不一定就是我们的真实样貌。就像有马公生，他在从小的练琴生活中很少能获得幸福。钢琴和演奏更像是他必须战胜的敌人。如果换了一个人，恐怕早就对练琴发自内心地感到厌恶了。但在婴儿时就会伴着琴声微笑的公生不是这样，对演奏与生俱来的热爱让音乐已经成了他生活中不可缺少的空气。在故事开始的时候，哪怕他不再弹琴，也还是喜欢待在练习室。哪怕他听不见自己的琴音，却不抗拒去欣赏别人的演奏。某位中国作家富豪榜上的常客曾在他最畅销的小说里给每个主角的心中都塞进了一只小怪兽。于是，我们也可以说成长的过程就是驯服心中的怪兽，认识陌生的自己的过程。



孟子曰："故天将降大任于是人也，必先苦其心志，劳其筋骨，饿其体肤，空乏其身，行拂乱其所为，所以动心忍性，曾益其所不能。"认识自己又何尝不是如此，假若公生的母亲身体健康，恐怕公生需要到很久以后，才能摆脱机械式复述乐谱的轨迹。假若宫园薰并没有身患重病，大概她也不会毫不计较成绩，只是一味的展现自己。命运的残酷在于往往只有到了真正艰难困苦一无所有的境地，只有到了心都纠结成了一团褶皱的时候。生命中最原始的渴望才会凸显光芒。就像在华沙的废墟中坚持弹琴的斯普尔曼，又像选择与船共沉的 1900。

相比之下，被雪藏到明年三月的结局反倒不是那么重要。既然新川直司已经坦诚本作严重受到『一五同盟』（有兴趣的同学可以去找找原作或电影）的影响，那么对应『一五同盟』中死去的女主角的宫园薰，恐怕大抵也只能活在众人的心中。对于她来说，大概这也是个可以接受的结局，毕竟在她的眼里，流星璀璨在划落的过程，而不是落到地上的顽石。

贝多芬曾说："喜剧结束了。"是的，但生活才正要开始。▲

经典摧毁者还是经典传播者？

■文/安莲·月炎蓝 ■责编/白石 ■美编/塔里



写在『寄生兽』动画化之后

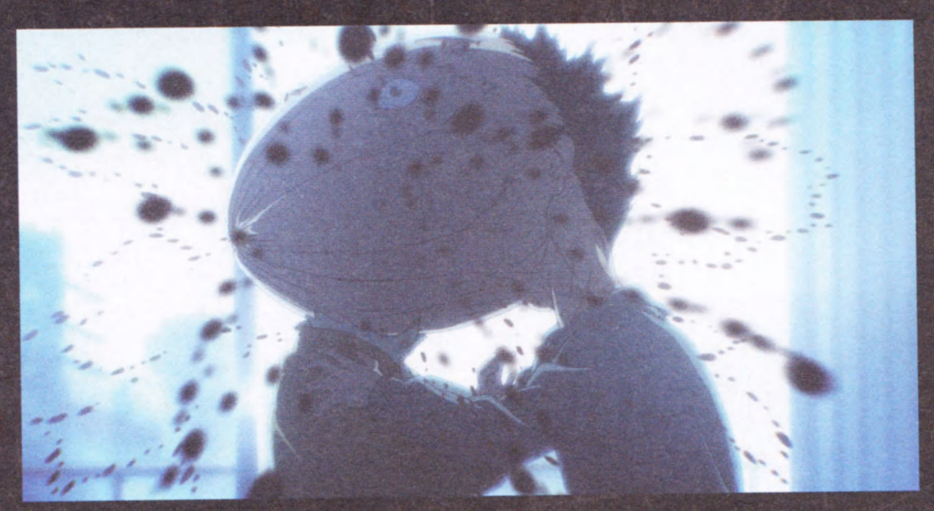
1988 年开始连载并且连载了 10 卷就干净利落地宣告完结的『寄生兽』，可能比许多现在拿到这本杂志的人的年龄更大。从『进击的巨人』到『东京食尸鬼』乃至同期的『火星异种』，这些看起来充满血腥暴力的题材，在这个“死了就神作了”的时代，的确越来越刺激群众的肾上腺素。可是『寄生兽』,在 90 年代就是同期作品里的异类,到了 2014 年动画化之后,依然是一块不合群的硬骨头——这可是一部“硬科幻”作品，除了猎奇、重口味、怪物、恐怖，『寄生兽』还有许多许多值得关注的部分。当然，首先，我们最关心的，是能不能做好。

姗姗来迟的"动画化"

LONG IN COMING ANIMATION

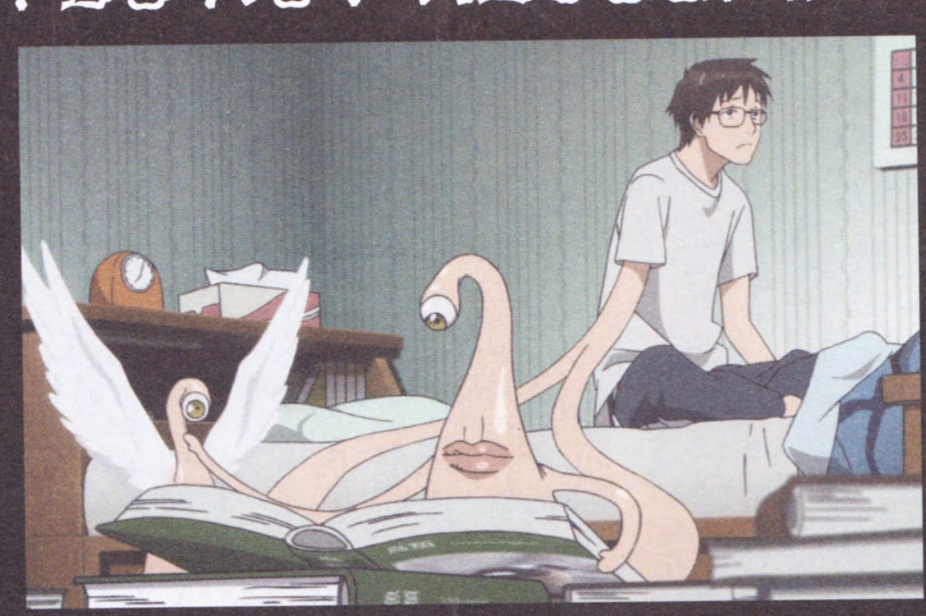
『寄生兽』这样一套资深的经典漫画，竟然一直拖到现在才动画化，在很多粉丝看来都是很不可思议的事情。关于这件事背后的说法有很多，最常见的一个解释是，当年詹姆斯·卡梅隆想把『寄生兽』拍成电影，所以好莱坞电影公司就将漫画的版权买了下来，然而老詹占着茅坑不拉屎，这版权捂着捂着时效就过了，于是去年时限一到，东宝迫不及待地就拍了自己的电影真人版。这电影从搞过『泰坦尼克』和『阿凡达』的詹姆斯·卡梅隆换成了日本人自己来，众粉丝纷纷表示心理落差很大。目前『寄生兽』真人版已经在日本上映，不过媒体评价褒贬不一……说到这里你可能也发现了，扯来扯去都是电影版权的事情，关动画化什么事呢？对此，有两个猜测，一种是好莱坞顺便将『寄生兽』的整个改编权全部买下来了，另一种是，和电影的版权买断问题完全没关系，纯粹就是没人动过要将『寄生兽』动画化的念头。至于没有企划的原因，这里也可以做出两种猜想，一种是受技术和表现力的限制，最典型的例子就是『JOJO的奇妙冒险』，这样一部声名在外，整日被各种ACG作品捏他的漫画直到这两年才头一回有了正经的TV动画化，『寄生兽』基于类似理由至今才动画化并不是不可能。还有一种可能，就是『寄生兽』本身的题材限制。『寄生兽』早期曾经被分类为恐怖漫画，里面寄生生物的形象以及屠杀场面，对于大部分年龄小的观众来说，的确是太刺激了，国内的许多老漫画粉丝，当年也是偷偷摸摸心惊肉跳地翻着盗版书才将整个系列看完。将这样的漫画搬上荧幕，尺度是否太大，也是一个必须考虑的问题。不过，众所周知，现在日本的"一般向"动画在各方面都已经越来越"不一般向"，『进击的巨人』收获的巨大成功，也使得这类刺激的题材重新成为动画界的宠儿，那『寄生兽』被作为"传家之宝"翻出来动画化，也就没什么稀奇的了。





"这样的动画化我才不承认"

I DO NOT RECOGNIZE THUS ANIME



『寄生兽』动画化的多灾多难还不仅限于一个"晚"字。

『寄生兽』的动画化面临的最大问题在于，它的最初一批读者现在大多已经成家立业（当然除了那些一把年纪还在啃老的家里蹲以外），整个日本动画界经过二十余年的风云变化，早就今时不同往日。『寄生兽』的故事以及核心，毋庸置疑，放在今天依然是革新而深刻的，但人物设定就完全是两回事了，比如女主角那个发型，当年还算时髦，可现在已经连大妈都不会留了。那么到底是迎合现在的风潮将人物全体现代化，还是延续原作的风格走复古路线呢？『寄生兽』的制作组选择了折衷，整体是还原原作的复古风格，但人物造型上稍作调整——然而这折衷的效果初期几乎让整个制作组被网友们的口水给淹没。

最初，『寄生兽』的动画化对于圈内fans们来说无疑是一个炸裂级的重大消息，可随后流出的角色设计宣传图，很快就初步击溃了众位粉丝的期待——男主怎么变成戴眼镜的弱鸡了？女主怎么这么丑，松田圣子头过时了也不用改成这样吧？我们挚爱的死鱼眼哪去了？

可能是嫌这些还不够刺激，官方随后公布的声优表，又在群众中间扔下一枚惊雷——什么，米奇怎么能让女人来配？平野绫能配得好米奇吗？

再看看Staff，监督清水健一此前唯一的监督作品是关于“复仇者联盟”的『Avengers Confidential: Black Widow & Punisher』，担任系列构成的米村正二则因为『假面骑士』系列早把名声彻底搞臭几乎洗不回来了，于是最后一批还抱有侥幸希望的粉丝也决定洗洗睡了。

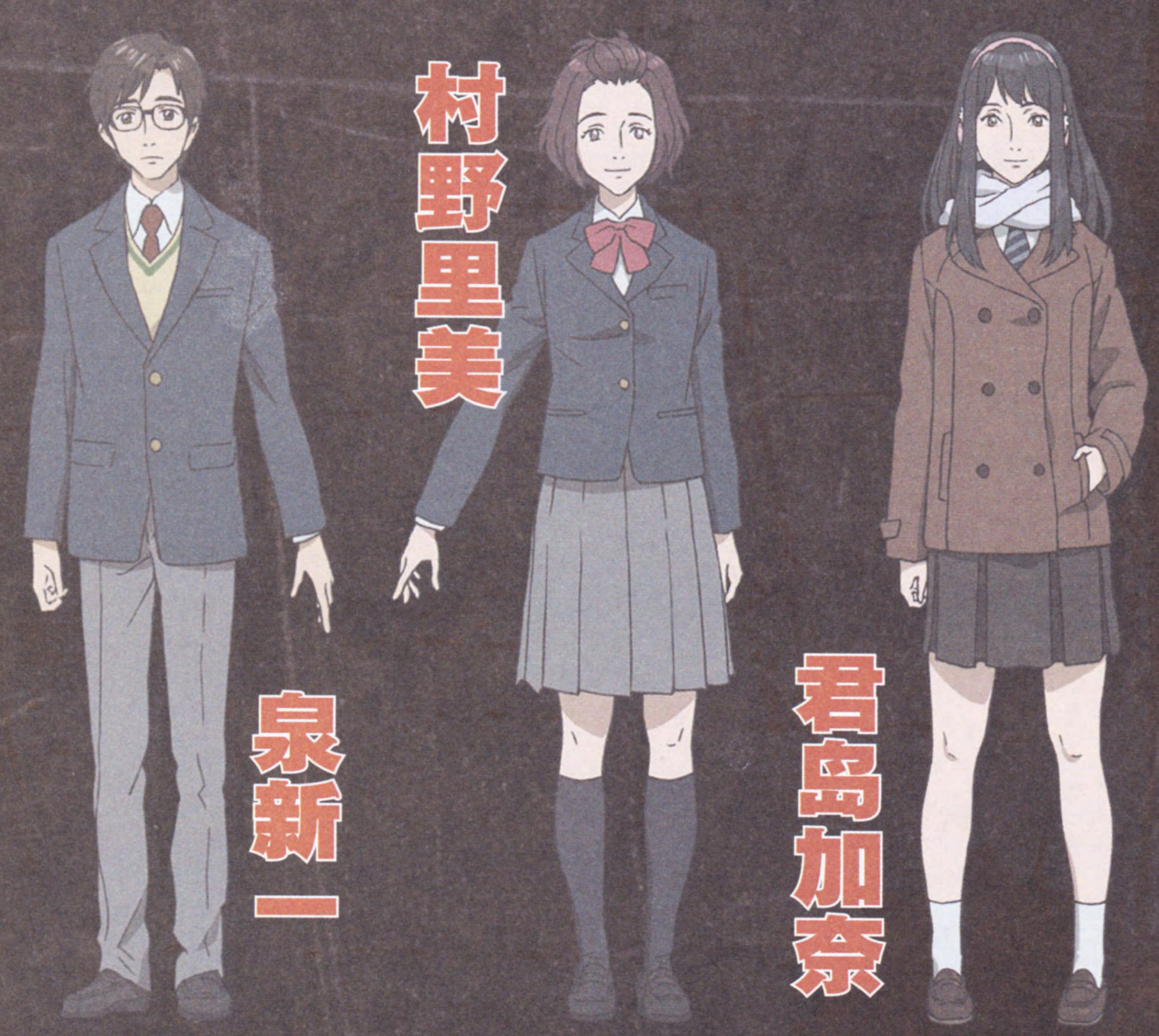
这样的阵容，说群众们事先就已经将期待值降到了及格线以下，也是毫不夸张的。



反转 IT IS QUITE A BONUS
意料之外的良心？

『寄生兽』的初期实在是将“任性”发挥到了极致，怎么争议怎么来，这让它几乎成了2014年10月里“最不受期待的新番”，基本所有人都觉得，这个经典漫画一定会被搞砸。所以很难说，『寄生兽』第一话正式放送时，有多少原作党是本着看笑话的心态想感受一下震撼人心的“雷”才跑来看的。可真的看到成片后，观众们的态度很快发生了反转。

也许是期望过低，动画化的素质反而意外的“不错”。OP最后男主角的特写告诉了大家男主角初期的弱受造型只是为了制造反差，平野绫的“米奇”表现更是远超预期，故事在尊重原著的基础上着重增加了一些细节刻画，比如男主角母亲手部烫伤的特写，比如对男主角本来“怕虫子”的强调，比如妈妈被寄生后头发被切断的痕迹等等。最后，除了女主角悲惨地沦为所有女性角色里造型最难看的一个以外，其它群众初期担心的雷点都被悉数淡化。整个第一话唯一比较有争议的部分也就是新一单手挡车的段落。



『寄生兽』的漫画和动画毕竟已经相隔二十余年，对于一些剧情道具，动画也顺应年代做了相应变化。比如当年新一爸爸的习惯是看报纸，现在就变成了平板，不过制作组对于当今潮流脉搏最准确的把握还是体现在加奈身上，原作的不良少女到了动画里一下变成清纯黑长直，加奈感应到新一归来的那个分镜竟然还拍出了白相册味。对比旅馆妹子戏份被删成洗脚婢等级，从Staff给加奈加的戏份能明显看出这个角色备受Staff的喜爱，首先是黑丝和绝对领域，动画原创了加奈拔新一头发，将头发绕在自己手指上的情节，这根头发后来成了加奈这段悲恋的意象化存在——命运的红线是黑色的，缠绕在手指上最终也没能成为保护符。

再说说血腥画面，同期的『火星异种』要不是码打得跟球一样大，说不定也不会像现在这样萧条。『寄生兽』毫无疑问依靠第一话的吞头以及晾衣架夺得了先机。一样是有需要规制的镜头，『寄生兽』不靠生硬的打码也能将气氛和效果做出来，实属不易。

最后，整个动画化最有争议的反而是“音响”部分。这次『寄生兽』的配乐找来了Ken Arai实属一大惊喜，Ken Arai是第一次为动画做原声创作，专精电子乐的他之前刚刚凭借『失恋巧克力职人』里的出色配乐收获了一大批粉丝，此番出马自然是备受期待。然而，这里必须要说一个然而，姑且不论电子乐和『寄生兽』动画这有些复古的风格是不是和衬，音响监督山田知明可是立

了“大功”。山田知明之前也是『猎人』新版TV动画的音响监督，说到这里相信懂的就都懂了，『猎人』早就因为BGM配得不合适被婊出翔了，非常不幸的是，这次悲剧又在『寄生兽』身上重演了。鉴于『寄生兽』的原声带已经发布，稍稍一听就明白Ken Arai的实力这次也没有掺水，可是音响监督的编排实在不尽如人意，使得“音乐”部分遭到了许多不明不白的口水。许多人看『寄生兽』时都会有一个感觉，那就是配乐说不出的奇怪，时不时会觉得动画正在放的情节和配乐好像是两回事，有的时候BGM音量调得太响甚至台词声音都被盖过去了，所以『寄生兽』的配乐效果微妙，基本是音响监督的锅。不过，影响最大的往往是战斗场面，几个重要的煽情场面起码效果还是可以的。

『寄生兽』在日本的最终销量会如何我们现在暂时难以预见，起码就国内购买了正版动画的视频网站的播放情况来看，『寄生兽』的受追捧程度空前热烈，开播24小时即创造150万播放量奇迹，两个月就有接近破亿的播放成绩，仅次于多年播出的『火影忍者』，在弹幕网站的播放数量更是几乎周周第一。之前还担心『寄生兽』能不能被新观众接受的老FANS们也纷纷表示出乎意料。严格来说，『寄生兽』的动画虽然不像群众们想象的那样差，但客观来说也只能算是中规中矩，不过原作太神，动画没炒糊那就已经是立大功。当然，话不能说满，后半程依然存在暴走的可能，还是先理性观望，攒攒RP吧。

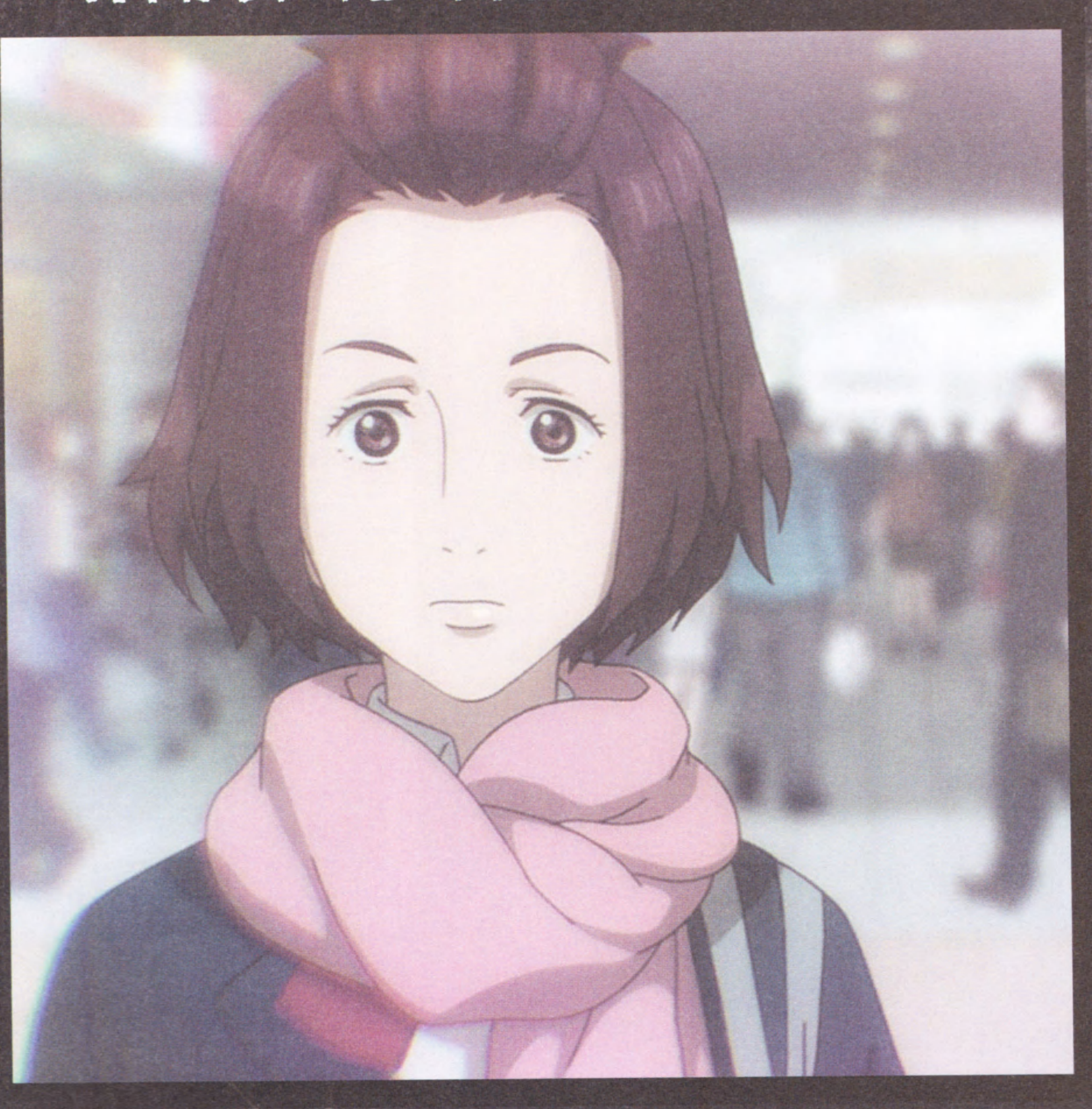


什么是“寄生兽”？

WHAT IS THE PARASYTE

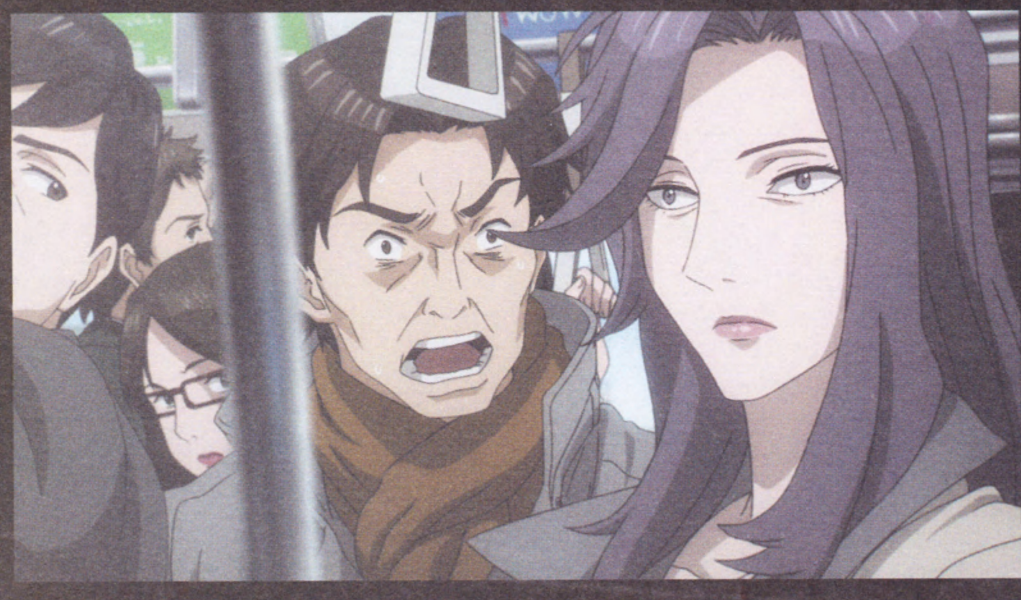






『寄生兽』动画的OP和ED，恰巧是一暗一明两种截然相反的风格，ED的最后一个镜头，戴着眼镜的新一站在家门口，尚且懵懂无知的样子，尤为让人感慨物是人非。OP代表的是『寄生兽』“张扬”的要素，是惊悚与猎奇带来的刺激感，ED代表的是『寄生兽』“感情化”的一面，是温情和哀愁延伸的余味，这两大块也正是这次动画化着重抓出来强调的核心部分。

动画和漫画一样，采用了最快的方式突入了主线：某种寄生生物通过寄生于人类的脑部、完成与脑部细胞同化的方式生存，当寄生成功后，这种生物就掌控了这具人类身体的控制权，被寄生后的头部可以任意变形。寄生生物在控制人体后，虽然也能通过普通的食物存活，但它们的主粮是人类，因为它们被下了吞噬“被夺取脑部的生物的种”这一本能“指





令”。简单的说，寄生生物会以类似虫子的形象从耳朵爬人的脑子里，寄生并侵占大脑，掌握控制权，然后吃掉被寄生生物的同类（寄生在狗身上就会吃狗，寄生在人身上就会吃人）。在这个大前提下，主人公新一机缘巧合地阻止了自己的脑被夺取，那个想要寄生在他身上的寄生生物最后只成功入侵到他的右手，从掠夺者摇身一变，成为了新一最有利的“战友”“米奇”。

如果是少年漫画的话，接下来就是新一使用自己的右手和各式各样被寄生的人进行战斗吧，说不定他还能邂逅某个同样被寄生失败的美少女，加入某个铲除寄生兽的组织，为了保护人类而成为无名英雄诸如此类……但岩明均选择的展开方式，却是绝对的以小搏大。看起来整套作品的格局非常小，没有什么灭亡世界的组织，没有什么炸裂的大型火拼，最多最多也就上升到政府、警察这种大部分动画第一集就已经玩到的东西，最厉害的场面也就是人类围剿寄生兽。最难得的是，作品里几乎每一个登场角色都有自己的作用，即使完全不走偶像派路线，几乎不能靠角色厨撑场面，这些角色作为剧情道具也个个性格鲜明。

『寄生兽』的整个故事脉络就是通过一个个“人物”联系起来的，初期这个情况非常明显——

故事一开始，新一被米奇袭击失败，认识寄生兽的存在，开始和寄生兽共存；

→遇到冷静理性的寄生生物田宫良子，初次和米奇以外的理性寄生生物有深入接触，“战场”引入到学校中；

→被引见寄生生物“A”，让田宫良子怀孕的道具人物，让新一第一次真正意义上发挥了自己的作用，和米奇并肩作战。

→母亲被寄生，该寄生生物“杀死”了新一，米奇为了急救，让一小部分细胞扩散到了新一的身体内，新一的性格和体质开始发生变化，此事构成新一人生的最重大转折点。

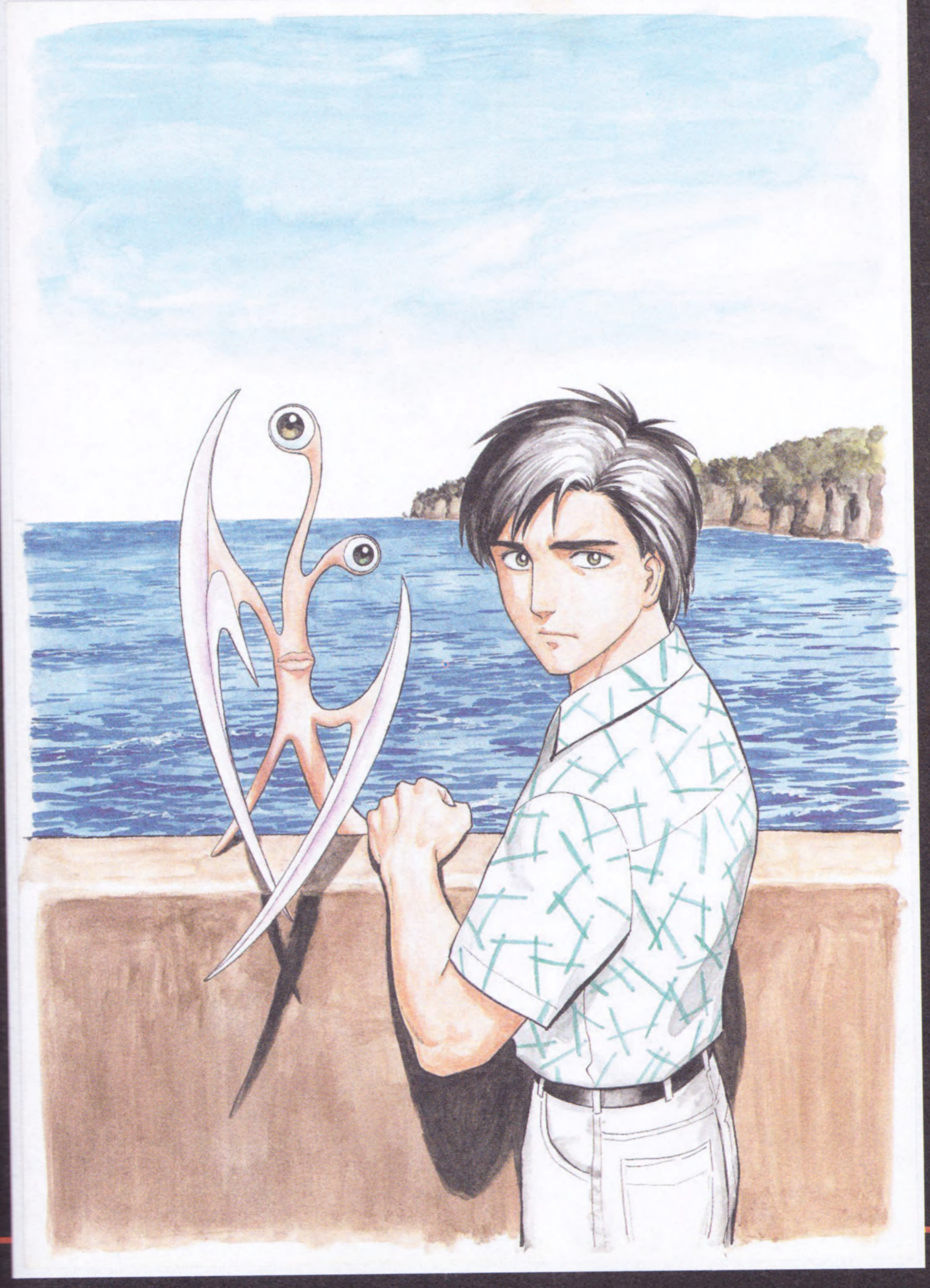
→岛田秀雄转校，过渡人物，加深新一和里美的羁绊，让寄生兽的存在进一步为人所知。

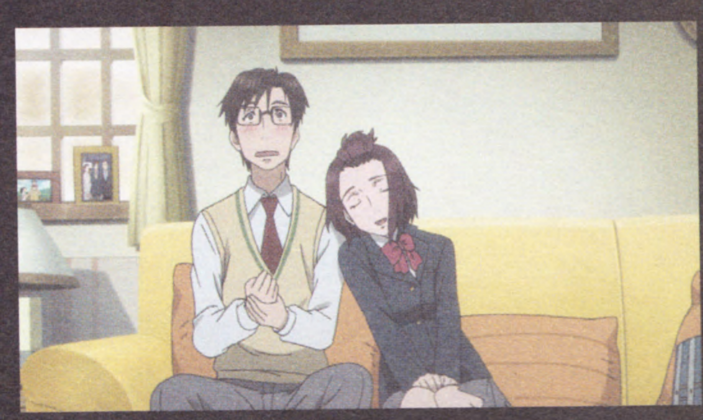
→加奈将对寄生生物的感应能力理解成对新一的感应能力，引入混入人类社会，试图潜藏在政府中的寄生生物。

从中我们可以看出，在『寄生兽』故事前半程，寄生生物还是一个不为人知的存在的前提下，通过这些人物发生的两次屠校、母亲被害、加奈被害事件，一步步让寄生生物的存在为人所知，故事的格局也渐渐从新一的学校、家庭、生活的地方渐渐走了出来。于是后半程开始渐渐出现“入侵”政府系统的寄生兽组织、田村的观念突变、浦上的出现、乃至最终旷日持久的BOSS战其实都与之前这些细节息息相关。因为可能牵涉到对动画党的剧透，所以这里暂时不提漫画尾声部分的具体内容，总之，最终整个故事在兜兜转转一圈后，从“家”走到“学校”走到“社会”，最终又还是重新回到了“小我”这个层面上来。

另一方面，“人类”和“寄生兽”两派角色的作用也划分的泾渭分明，每一只出场的寄生生物，推进的都是“外部环境”的改变，不仅代表了寄生兽那一方的思想和人士，也是逐步让人类社会察觉到他们存在的诱因。而男主角身边那些普通的人类，作用就是一面用来折射男主角变化的镜子。









无论是动画还是漫画，都通过了造型改变来表现男主角最直观的变化，只不过漫画是从一个好好先生的形象变成超级打手，动画直接是由弱受变强攻了。可光是捋个头发摘个眼镜还远远不够，于是就有了里美这个角色。

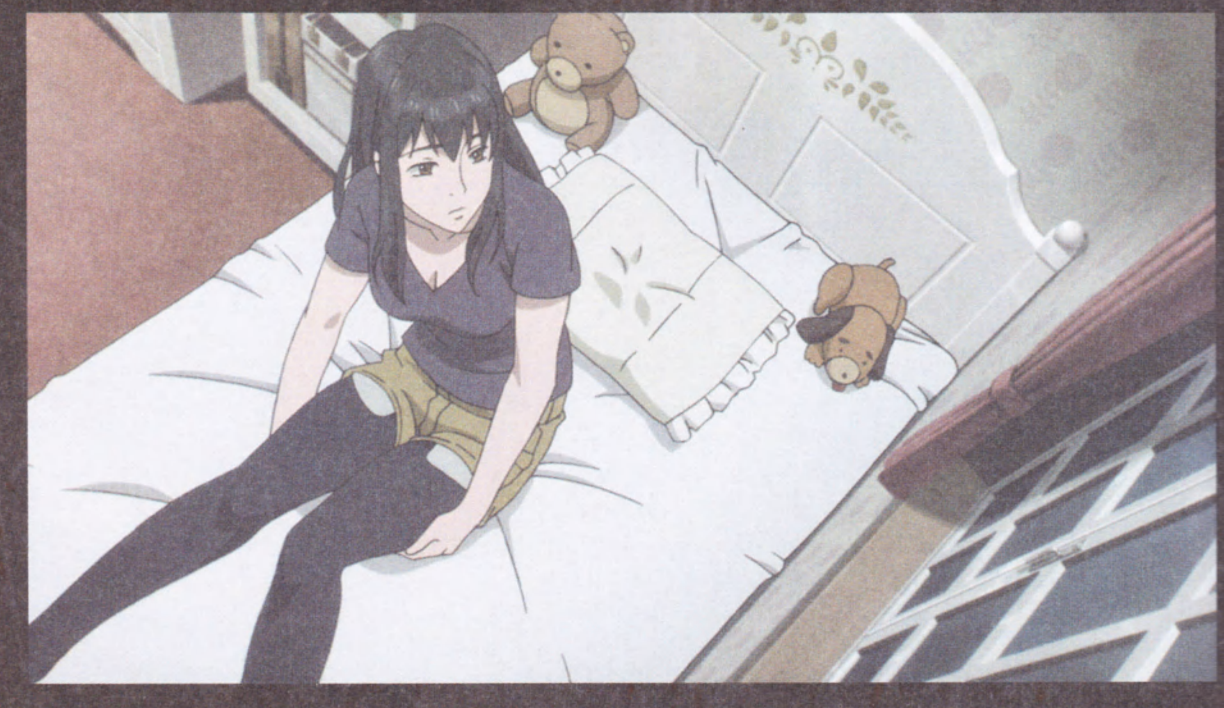
里美这样的女主角放在现今这个只要是动画就要党争战个痛的时代还是很罕见的，她从一开始就稳稳坐在正宫的位子上，一直坐到了结束。可以说，她是支撑新一“人类部分”的关键支柱。表面上看来，她好像什么都没做躺着就赢了，实际上这个角色的重要度不比任何人低。

在动画里，里美的定位和漫画一样，是以一个和新一亲近的、有感情交流的角色身份，在一步步“反馈”新一的变化，同时展现新一

作为普通高中生的一面。只不过动画将故事分成一集集后，看起来这姑娘整天都苦着一张脸在给新一找麻烦。有部分新观众不太能适应香菜像话唠一样整天缠着问“你，是泉新一吧？”，其实这是漫画非常重要的核心句子——和寄生生物的联系越来越密切后，新一的变化，新一人性成分的变化，新一的感情变化，都是通过这一句话表达出来的，香菜每一次质问，都基于不同的感情，不同的立场，给新一的影响和反思也是不同的。

虽然新一的父亲对于新一的变化也曾抱有相似的疑问，但同样经历过失去亲人的重大创伤，又同样有事相互隐瞒的父子之间毕竟有一定隔阂在，反而全然状况外的里美才能更直接客观地以一个“亲密”的对象观察新一这个个体情感上身体上的不同。

加奈则是另一个角度的新一观察者，



アフタヌーンKC

寄生獣

KISEIJU

10

岩明均



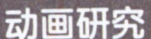
表达的是和新一无关的其它人类对于新一变化的看法。她和里美刚好认识的是新一完全截然相反的两面，漫画里的加奈被新一身上那种“危险而野性的气息”所吸引，她本身是专和流氓厮混在一起的不良少女，所以会被这样的特质吸引也是相当合理。然而动画将这个角色直接改成了良家青春少女一步步落入危险的故事，合理度弱了一些，但悲情度和煽情度都上升了。

伊豆篇因为新一去了外地，两个起观测者作用的角色里美和加奈都无法登场，所以又有了真树这个代役“女主”，动画里真树以及旅馆的戏份都被大幅删减，所以最终作用除了担任伊豆篇的向导以外，就是身体力行地告诉观众加强版新一瞪谁谁怀孕级的强烈荷尔蒙和超越凡人的身体素质具体是有多厉害，变成了一个投入感情比较迅速的花痴。

之后私家侦探仓森的出现，引入了又一种“新一观察者”，即和新一毫无关系、抱有敌意和戒心的一般人类。新一大力阻止米奇杀仓森的情节，近一步丰富了新一虽然开始变得越来越“冷静”“冷血”但始终没有丧失人性和原则的形象。

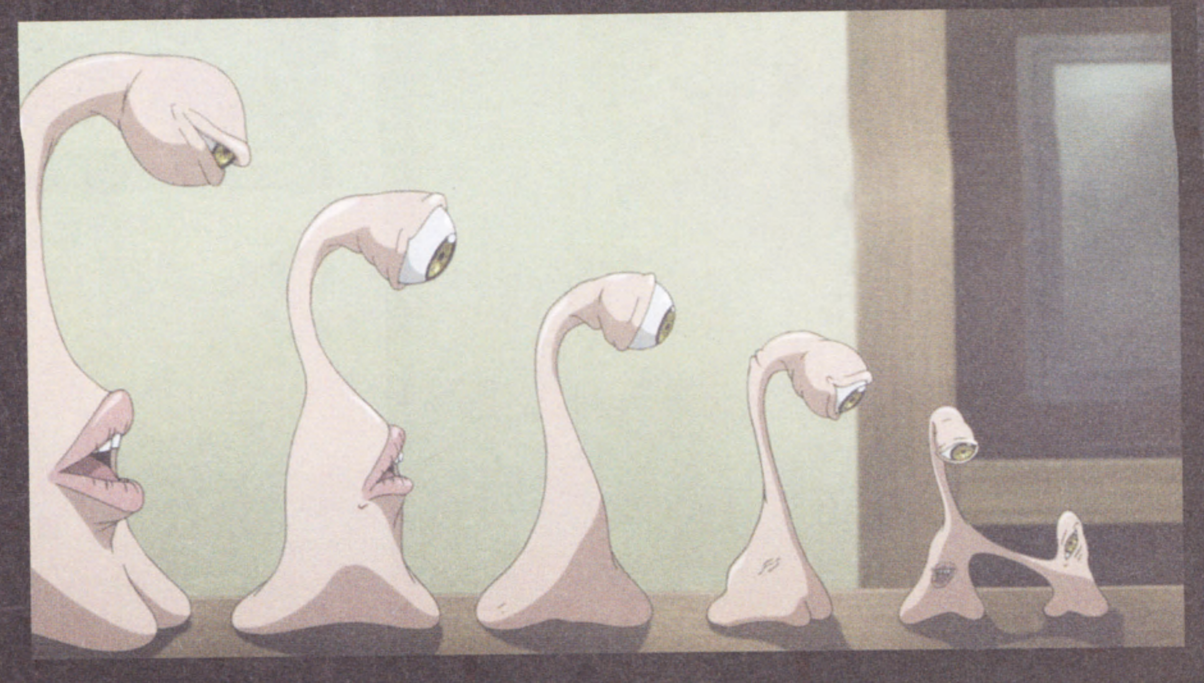
至于新一自己，其实是寄生兽的观察者。

整部作品，新一一直在发生改变，也一直在担心这种改变，但他的这种改变其实是和米奇同步进行的。新一变得越来越坚强、勇敢、果断，同时感情波动也变得越来越少，这让他产生了自己开始逐渐不再是人类的恐惧，米奇则开始从什么都不知道的生物，慢慢学习知识，慢慢理解人类的感情。不过就本质来说，正如新一始终是人，而非冷酷无情的寄生生物，米奇也始终是客观冷静的寄生生物。不会摇身一变成为站在人类立场思考的掌中萌宠

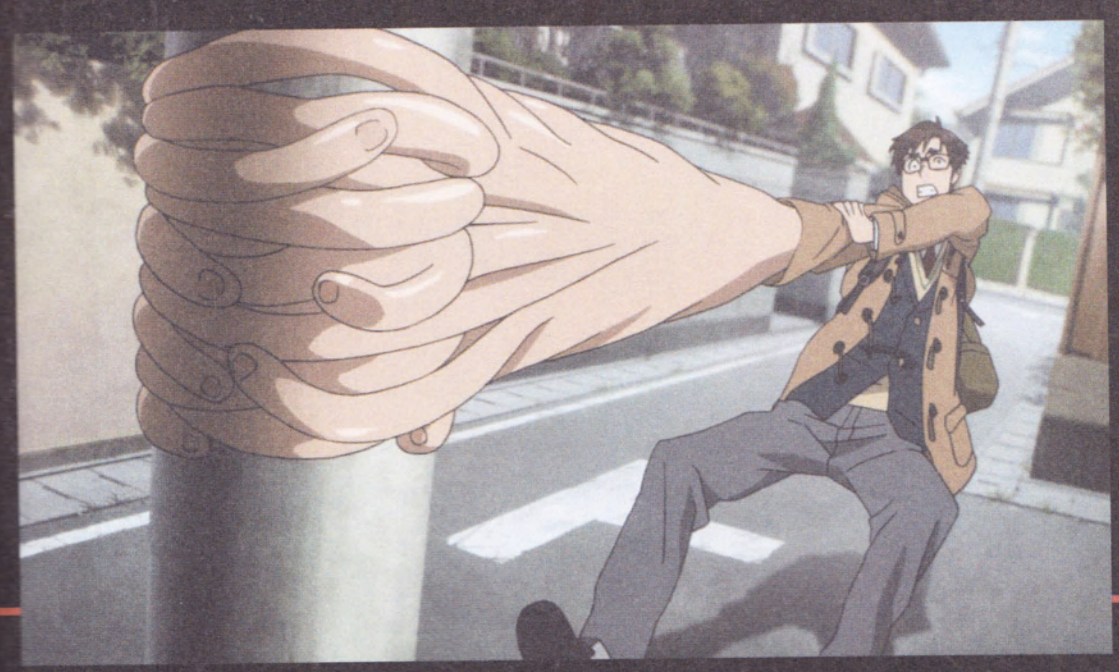


（当然动画的确给米奇加了许多激萌造型）。

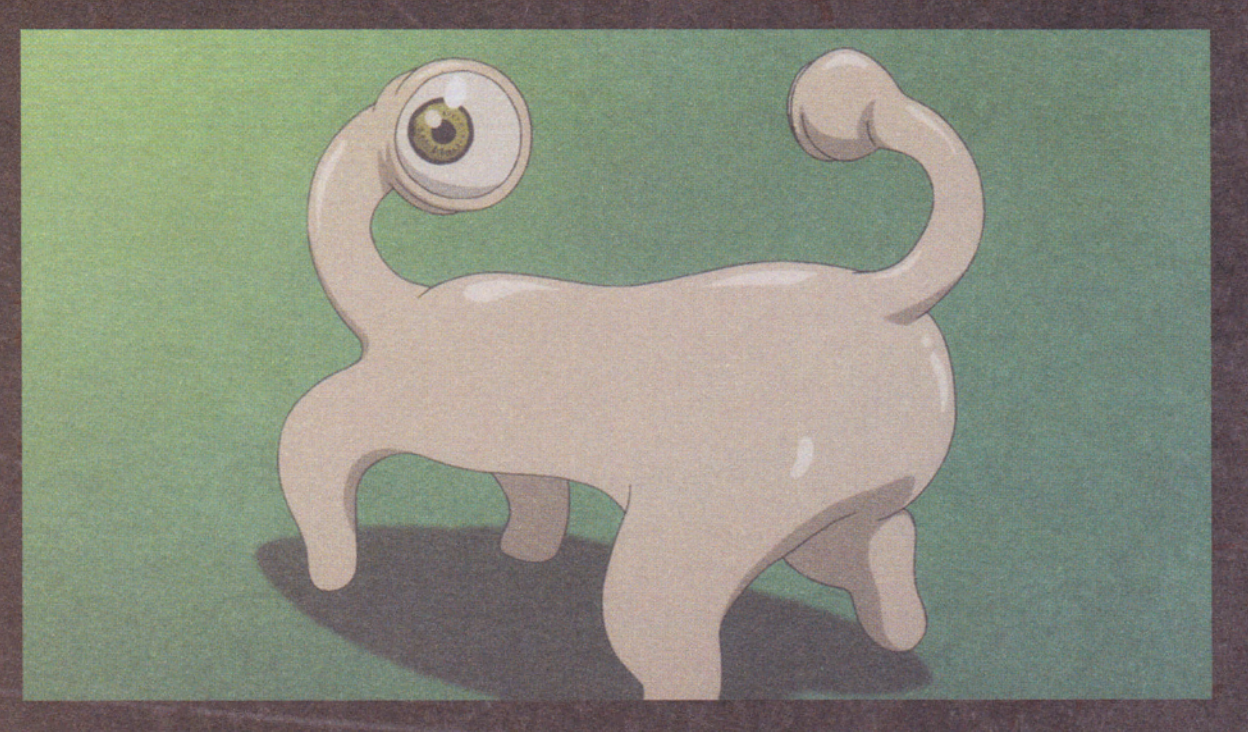
『寄生兽』里的每一个寄生生物都有自己的独特个性，体现在米奇身上就是旺盛的好奇心以及对知识的渴求，从它的嘴里前期冒出了许多名台词，比如，“新一……我在书上查过关于‘恶魔’的资料，但是……我觉得最接近恶魔的生物还是人类……”，“人类几乎把所有种类的生物都杀来吃，但是我的‘同伴’们只吃1～2种……饮食相当简单喔。”，“人类真矛盾，平常杀牛杀猪脸色都不会变，现在轮到自己了反而那么紧张。虽然地位并不相等，不过人类也跟家畜共存，不是吗？从猪的眼光来看，人类不也是食猪妖怪吗？谁决定的？人类与其他生命的重量是谁决定的？”。『寄生兽』从来不玩什么高深的意识流，也不会摆什么高姿态，它所想要表达的，都会这么直接地“说”出来，正因为米奇的好奇心旺盛，它是会愿意和人类探讨这些问题的寄生兽，是会愿意接触人类文明的寄生兽，所以才能和新一互惠互存到了最后。



某种程度上，田村玲子和米奇其实是相似类型的寄生兽。尽管田村外在表现的性格更多趋于智慧、理性，但愿意去思考人和寄生兽的关系，愿意观察人类，愿意和人类交流，愿意去思考寄生兽的存在意义以及如何让寄生兽长期存在，其本身一定包含了求知欲和好奇心的部分。田村玲子这个角色至今依然是『寄生兽』中令人印象最深的角色之一，对她结局的理解方式至今还众说纷纭。相信等各位把杂志到手的时候，差不多动画也快到了田村玲子的终末戏码了吧，这里尚且不知道动画最终会采用怎样的处理方式，或许会像之前一样，通过更多细节来定性田村的行为究竟是源于它母性的觉醒，源于它意识到寄生生物没有未来而丧失生存意志，抑或两者兼而有之。



漫画里的田村最终发现，寄生生物没有存在意义，因为它们只能寄生，无法繁衍，最终是会灭绝的，相信漫画的最后米奇也意识到了这一点，只不过它们面临的局面不同，认识问题的角度不同，所以米奇做出了截然不同的选择。



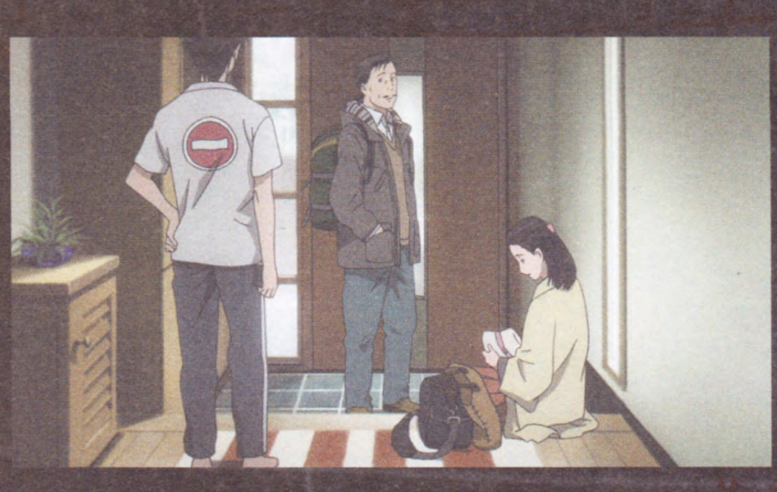
如果说田村和米奇代表的是寄生生物里理性的一面，那么“A”也好，寄生在新一妈妈身上的那只寄生兽也好，乃至后藤也罢，都是纯粹的求生欲望主宰一切的类型。它们的所作所为目的非常单纯，就只是活着而已，是乃至分崩离析也要颤抖着合二为一的，最最纯粹的求生意识，以至于甚至新一差一点对寄生生物产生了恻隐之心。

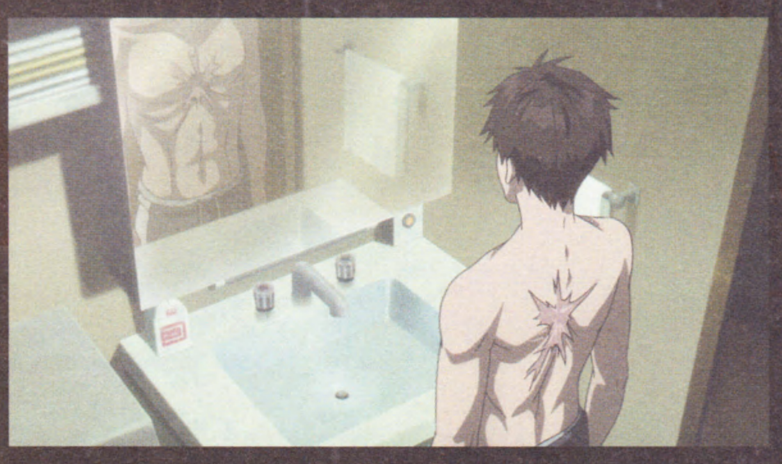
究竟什么才是寄生兽呢？它们为了消灭人类而来，却又被田村称为“人类的孩子”，在卷首犹如洪水猛兽的寄生生物们，到了最后，却变成不堪一击、没有任何可持续发展性而言的生物链里的一环。

人类观察新一，新一又作为人类观察寄生兽，而读者们又在观察全部的这一切，那么这一系列观测的结果又是什么，岩明均想说的又是什么呢？

『寄生兽』究竟想传达什么？

WHAT DOES THE PARASYTE SAY







『寄生兽』本身是一部青年漫画，所以比起战斗场面，它清晰的逻辑思路，引人回味的科幻构想才是它最惊艳的部分。漫画偶尔会带有一些调节气氛的搞笑环节，但总体氛围始终是理性客观并且无机质的，它一直都在以一种有些严酷的、不近人情的态度，告诉你一些你不愿意面对的真实。

如果要将『寄生兽』分入环保题材，那它也依然是一个异类。不同于一般牵扯到环保要素的作品里都视人类如洪水猛兽的观点，岩明均通过新一之口告诉了我们，“用人类自己的标准来蔑视人类是没有任何意义的”，一切生物为了利己而活动是再正常不过的事情。

乍一看，这样的观点似乎有一些“反环保”，难道按照这个说法，人类就应该为了满足自己的欲望为所欲为，随意践踏

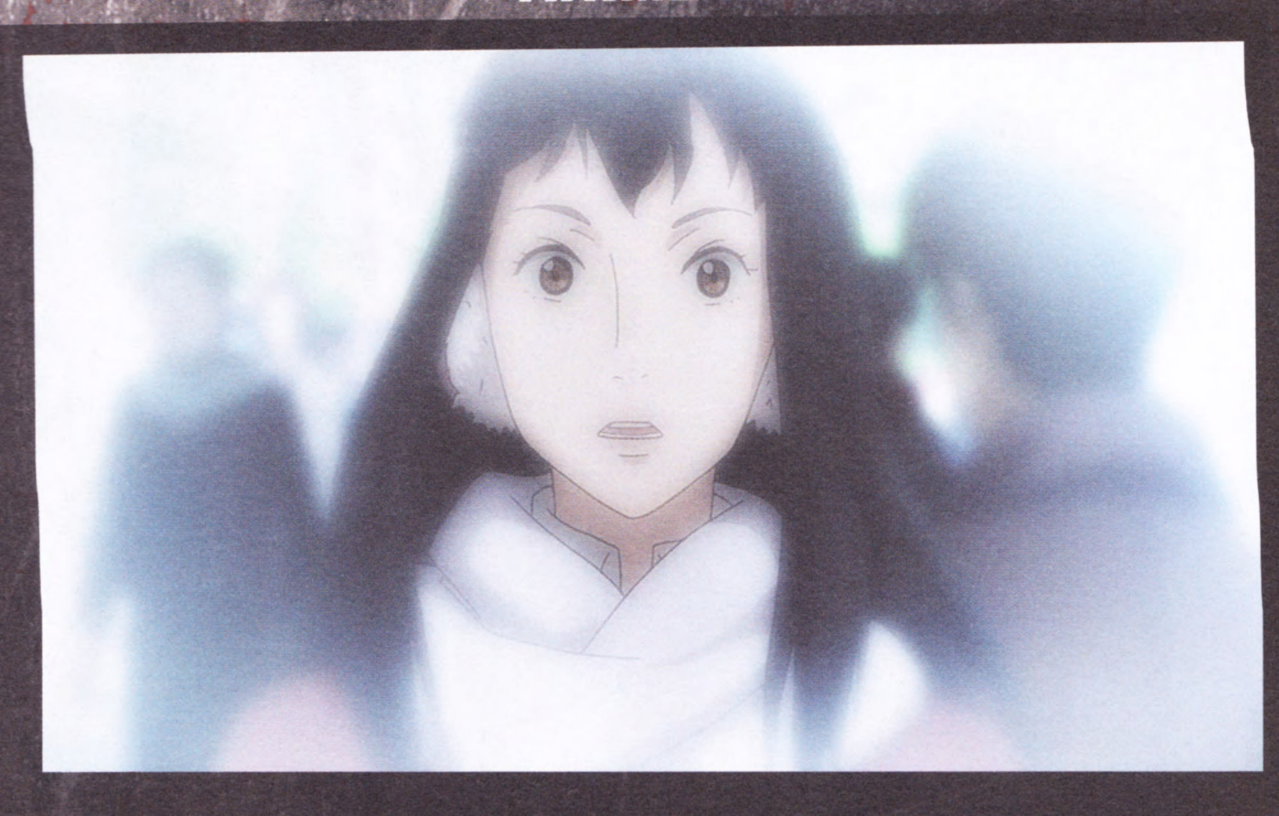
其它生命了吗？

现在再来看看『寄生兽』动画的副标题『生命的准则』，一切答案就呼之欲出了。

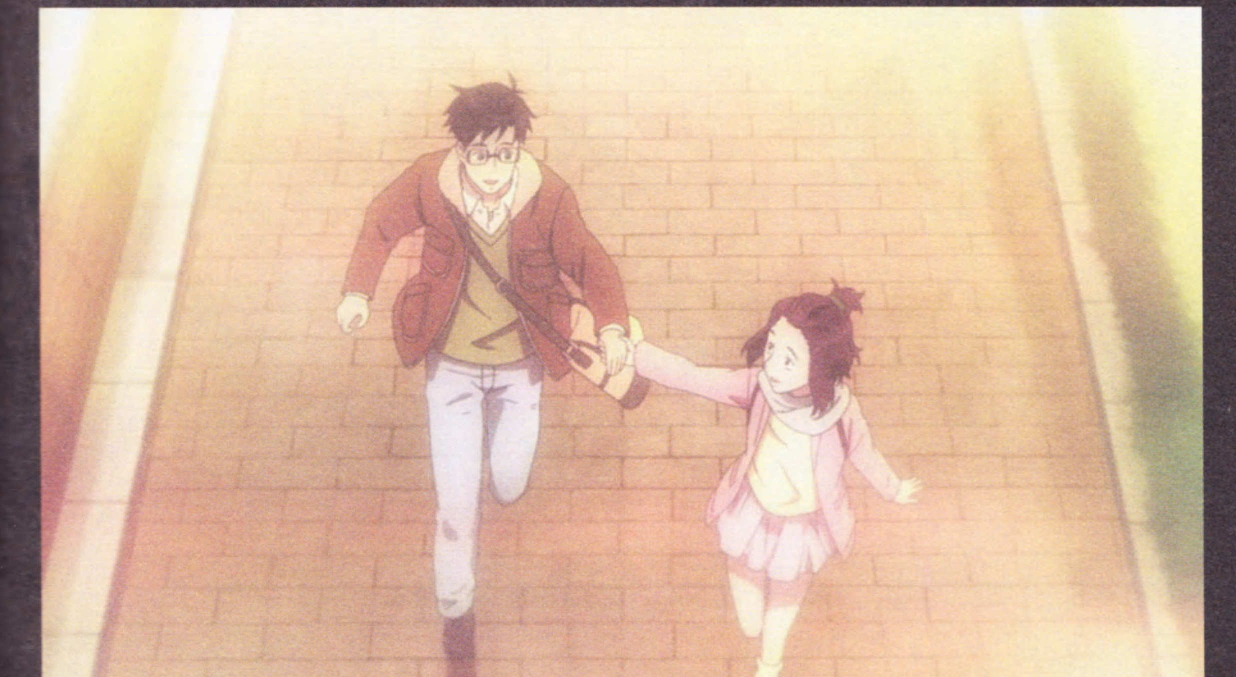
寄生生物归根到底，无论是附身在人类身上，还是吃人，都是为了活下去。在其它生物看来，人类才是地球上数量最多的病毒，寄生生物反而是一种起到消解作用的解毒剂。如果站在整个地球这样的宏观角度去思考，当然会觉得为了地球着想，人类这种害虫应该被消灭了。然而，真是这样的话，你是不是就放弃生活下去了呢？是不是就要去屠杀同类了呢？究竟谁能决定人类和其它生命谁更加重要呢？

漫画的最后两话时，米奇曾说过这样一句话，“我很讨厌那些口口声声说一切都是为了地球的人，其实地球本身根本就没有任何感觉。”

生命的准则，很简单，就是努力活着。为了活着，人类会吃动物，破坏环境，践踏其它生物的利益，正如寄生兽为了活着，就要对人类下手一样。



人类没有资格认为自己优于其它生物，但他们依然有一点值得自豪，那就是一颗“怜悯”之心。



“人类之所以会去照顾其他生物，是因为他感到空虚。

之所以会想保护环境，是因为他不想被环境毁灭。

……

一个人类。我的能力只够保护小小的家庭……”

人不为己天诛地灭，并不是一句狂妄自大的话，而是一句理所当然的话。但人和其它动物最大的区别在于，低级动物只懂得为满足自己的私欲而活动，但人类却懂得思考，懂得要保护环境，懂得要去设身处地地考虑其它生物的心情，这才是人类真正独道的地方。如果人类真的纯粹被自己的欲求所奴役，那么和那些猪狗也没有什么区别。

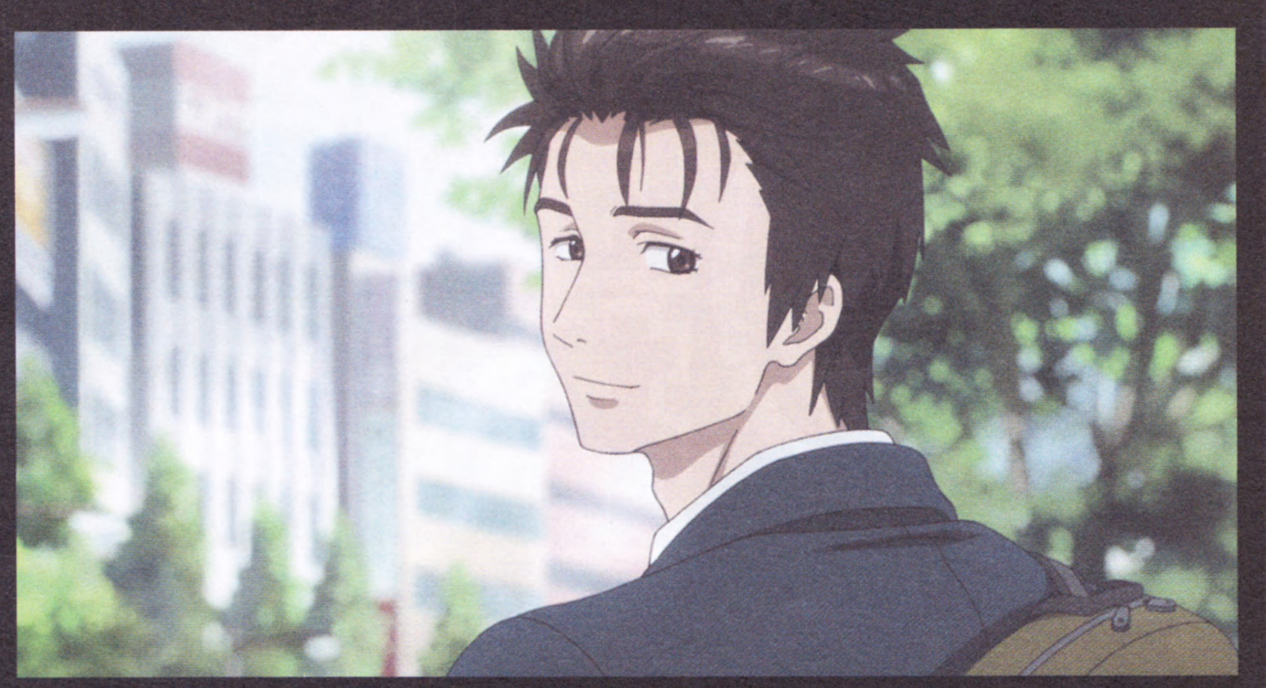
寄生生物是寄生于人类的寄生兽，人类，则是寄生于地球的寄生兽。

基于动画之前的处理方式，相信对漫画的核心主题，动画也会采用自己的理解，将它更直白的表达出来，那么田村也好、米奇也好、整个『寄生兽』的世界观也罢，一切之前引起大家争论不休的问题，我们都将能收到一个比较具体的答案吧。至于这个答案会不会令人满意，是不是你心中的答案，可能还是得从漫画里找到出口。

结语 EPILOGUE

『寄生兽』受题材所限，一直是一部小范围的经典，可它的生命力经久不息，它的观点时至今日依然震耳发聩，它的故事直到现在动画化，也依然可以吸引到一批新观众，这一切足够证明一切。如此一部多少有些剑走偏锋的作品，留给我们不会仅仅是能讲话会变形的右手、能张开包住头的名场面、血肉横飞的屠杀，怎样把漫画搞出硬科幻味，『寄生兽』是一本教科书。

『寄生兽』动画化的功过如何，截止目前尚不能做定论，改编作只要一改就一定会面对着原作党们的非议，无论如何，老老实实照着原作一步一脚印的做法终究比较稳妥。『寄生兽』的动画化是众多粉丝的夙愿，每个人都期望它能做到最好，但每个人对最好的定义又不尽相同。这样一个特别的故事，不管出于什么形式，能被更多的人了解，被更多的人喜欢，相信对原作党来说也是一大幸事。只要别玩脱，那这波就不亏。▲




ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
DVD
Check And Play！
87
同人音乐
C87 doujin
music trailer
扫雷大作战

■责编/如月千华 ■美编/塔里



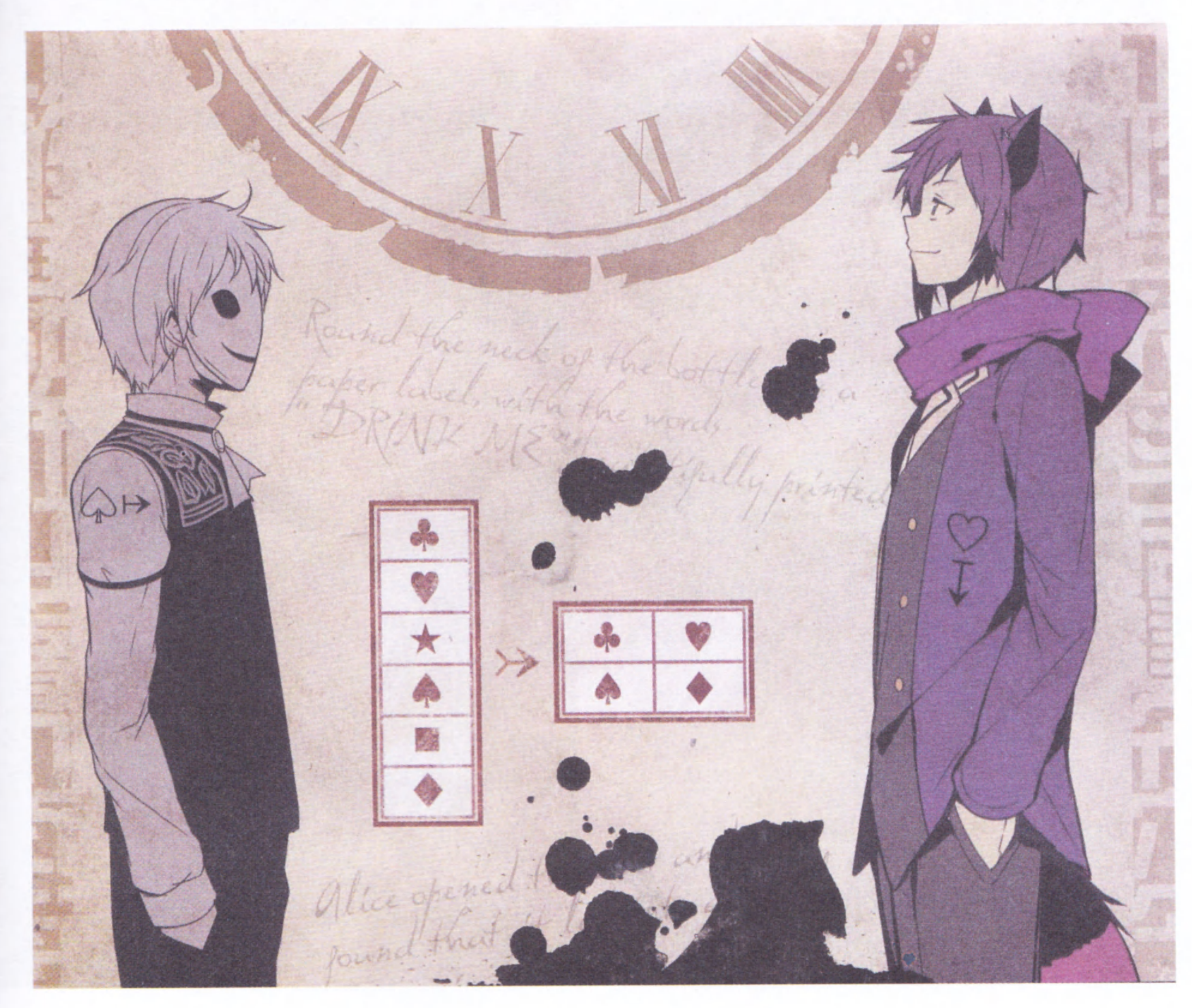
文：鬼干鹤

就跟白莉莉不出现的话春天不会来一样，没有展会鬼鬼也不会出现的（被扔砖头）~那么又到了（无比惨淡）的冬 comi 时间，众所周知这个时候基本原创同人音乐这块的作品少的可怜，今年创造了公认的史上最低谷。同时 C87 也是对笔者最痛苦的一次参展吧，第一次一个人跑场，本命歌姬叶月的摊位落首次选，第一次搞到 11 点半才进场，第一次排错队而且是个很长的队……笔者只能安慰自己，越是辛苦，这次入手的 CD 就越是有价值吧，何况笔者所喜欢的这些音乐，质量也并没有下降。



[ABSOLUTE CASTAWAY]
謎掛アリス

这次最受到瞩目的大概是中惠光城的『謎掛アリス』吧。由塚越雄一朗、オッカ、HIR 等在原创同音界十分出名的作曲者，配合三嶋老师的美丽插画与设定集，真是诚意满满。为了寻求真相的爱丽丝，带着白猫（暗指这张专辑的听众）来到了猜谜馆，见到了戴着假面的神秘男子，并坚定地决定无论发生什么危险，也要在馆里追寻真相。专辑的最后还附有许多谜题供大家娱乐，作为爱丽丝身边的白猫的大家



是否能帮助她到答案呢？Tr1『謎掛アリス』的作曲是已经让星名优子的黑暗童话系列出神入化的塚越雄一朗。踏入神秘的洋馆，在有些恐怖的音乐下挑起了华尔兹……随后，疾走的旋律响起，开始无尽的搜索。那么究竟会在这里遇到什么呢？真相，戏弄，还是嘲笑与危险？跑啊逃啊，爱丽丝没有退缩但也不会有人救她。Tr2『ambiguous』是一首完全被神秘与冷笑所包围的曲子，初听有些诡异，但久了觉得其实这样跟钢琴一同轻轻起舞的感觉也很不错。Tr3『Who are you？』一听就让人觉得处在一间装潢雅致的木质饰品店，虽然有些漫无目的，但自己却悠闲地看着，一边感受浪漫可爱的气息。Tr4『ANTICLOCK TEA-PARTY』是 Tr1 之后笔者非常喜欢的一曲，旋律一度让笔者回忆起了睦鬼的『エスの揺り籠』。不紧不慢的节奏下，热闹的气氛，还有令人陶醉的茶会点心，让人已经不想离开这不可思议的美丽奇幻世界了。Tr5『TRUTH』又回到了有些让人紧张的迷幻气氛下，紧接着威严满满的 Tr6『Queen of Hearts』——桃心女王（这张 CD 设定中她是爱丽丝的姐姐）的主题。仿佛被无数军队盯住一般，动弹不得，在这样的威势下除了臣服什么也做不到。后面的合唱更加突显扩大了这种敬畏。Tr7『アリスの小部屋』作曲是笔者一向很喜欢的 mamyukka 的オッカ，不过出乎意料地是首非常温柔安宁的钢琴 vocal，让人放松，也很有浪漫与梦幻的感觉。另外值得一提的是，这张

专辑里面除了 Tr5 和 6 都有许多英文，不仅歌这么棒，设定详细附有谜题还在作词上下了许多功夫，实在感服～



[tieleaf]

捻子巻く月 前奏曲 ～日溜まりの檻～

霜月在 C87 里又重新打起了 tieleaf 的旗号制作了物语风新碟。虽然卖价有些贵，但因为有附赠漫画所以也能够理解。大致的故事是王子阿美西乌斯（名字好像女的……）从小就对歌巫女莎夏抱有感情，但却因为她是要成为王妃的女人而无法在一起。只是阿美西乌斯的心意一直都没有退缩，最终因为觊觎王的女人，他被剥夺了继承权并永久监禁到牢中。而莎夏成为王妃，并生下了国家的第二位王子。虽然笔者个人不太支持姐弟不过看到这样的结局还是挺难过，这张 CD 的标题是“前奏曲”，很期待后面会有什么样的起伏。Tr1『捻子巻く月～前奏曲～』开头的拨弦纯乐实在美到让人心醉，一下一下的弹奏直接将内心中最柔软的部分泛起一道一道涟漪，仿若月下的光洁湖面。Tr2『憂い星～Seina ol ieldan～』以十分优美的旋律与让人心碎的歌词，隐晦地道出了阿美西乌斯从恋上莎夏开始到被迫终结感情的那一段漫长，纠结又痛苦的心理。从 Tr3『Amecius』来看不由得暗暗猜测阿美西乌斯是不是接下来会走向黑化的道路，充满怨恨的歌词，黑暗悲壮的旋律，似乎要踏上战争的旅途。Tr5『追葬の窓（再録）』当笔者看到作编曲是霜月的时候其实吓到了，如此偏重金属和黑暗哥特风格的歌在这张专辑里似乎有些格格不入，改成钢琴清唱一类可能会好很多吧，不过也只有这样的快节奏才能突显内心的那种不甘与愤恨了。终曲是追葬的窓，C76 就发售的一首非常梦幻凄美的旧曲（不知道为何会收录呢）。

[VAGRANCY]

Sorso

很不幸，这次排错了志方的队伍（排到片雾去了……），浪费了不少时间，所以当拿到 CD 的时候泪流满面啊。尽管只是一张小碟，尽管期盼中的和风大碟『をかし』和希腊神话音乐绘卷第二弹还未能完成，但能有两首新歌先解解馋已经无比满足了。Tr1『Sorso』悠扬的笛声中与志方深情的造语歌唱，营造出一个紫光闪耀的晴朗仙境。温柔的歌声，轻轻地抚顺着内心的菱角，缓缓将其磨平。高潮部分的合唱更壮大了歌曲的气势，歌声随风翱翔于天际，整个世界都充满着美好。Tr2『オトシモノ～Orgel Arrange Ver～』是正在制作的和风大碟『をかし』其中一曲的八音盒版本，说实话真没想到志方做起和风也如此上手。虽然八音盒让曲子显得孤寂，但和风曲中的那种略微恐怖的气氛却高傲地被体现了出来。身着振袖并化一个艳丽的浓妆，拿上折扇行走于宫殿之间，那样的感觉一定很威严。

[カナリアリズム]

対想サタイヤ



小鸟游的 C87 作品还是她本家的 MTP 系列，继续着冥界的故事。除了惯有的作曲者塚越雄一朗、シロ、七誌参与以外，这次连笔者最喜欢的作曲者甲斐都参与了制作，在『Land -YOU』都快被甲斐遗忘的情况下看到新曲真的太开心了。『Tr5 幻嬢礼賛』中轻声的合唱，鬼魅般地勾住人类的灵魂，拖向生贄的祭台。拨弦乐轻轻颤动，与歌声一起演奏仪式的前奏。高潮部分仿若一层一层的轻纱被抽开，无数的魔法阵中冲出了令人惧怕的攻击朝天而去。尽管这并不是一曲激烈的歌，但甲斐无疑已经营造出了管风琴连奏的背景下，使人内心澎湃的激动。塚越雄一朗所作曲的 Tr1『rise in revolt』被小鸟游在博客中评价为“可以当 MTP 系列 OP”的曲子，具有节奏感而且作曲也是比较偏 pop 的大众向，确实是很适合呢。另外シロ的 Tr3『冥界戯曲 7』也是非常值得关注的，小鸟游与凪佳二共同演绎了这首有趣的曲子。不紧不慢的节奏仿佛妖鬼在身边环绕，并不着急拖灵魂渡过三途之川，而是开心地与它们嬉戏。极具古风感的 Tr6『常世巡りの詩』也受到了不少好评，平静你浮躁的内心，安静地倾听悠扬的旋律，静静地闭上眼睛，任思绪飘扬过海，沉入星尘银河。

[WAVE]

Norn

在民族和幻想类都很缺乏的 comike，WAVE 的这张 Norn 无疑是一个福音。以リリィ为 vocal 的 WAVE 每一次都能有非常优秀的作品。Tr2『Elyse′Edda 2_1,2_7 _ 力及ばぬその矢には哀しみを』是笔者最喜欢的一曲，像是念经一样的男性清唱后，由平静逐渐推向磅礴的高潮，像一场逐渐从淅沥转为瓢泼的雨，畅快地淋醒沉睡中的人们，浇灌龟裂的心田。Tr3『Elyse'Edda 3_1,3_7 _ 墜ちた少女の翼には光明を』则以浪漫的星辰般的氛围，创作出一片星辰大海与深邃的宇宙，歌颂着它的包容。Tr4『Elyse′Edda 4_1,4_7 _ 強きその者が辿り着くのは』的节奏就比较快一些（偏 pop），虽然神话的气息有些被冲散，但极附节奏感的歌唱也很讨人喜欢。另外，在 Tr5『the 4th _ Elyse′Edda X_X _ 未だ道を知らぬ者には』中可以欣赏到非常动人的钢琴演奏，与轻声的海浪一起，从乌云中撒下柔和的金光，有些寂寞，却很温馨地普照着一片孤岛。



[Eclipseed]

漆黒のDhampir

星鱼有香的吸血鬼物语终于迎来了第四张 single，依旧是一首激烈与一首深情的曲子，另加两首伴奏。故事本身是一点都没有前进的，也难怪看到网上有不少同好纷纷吐槽“这个系列都出 4 张 single 了居然还没有一张 album，而且这么久才有了人设”。画师 Licht 终于让我们一睹贵族大小姐，与她相恋的管家，以及森林中吸血鬼的面容。（有种会发展成三角恋的感觉……）而且不知道什么原因【S】这次居然把 Tr1『漆黒の Dhampir』的开头弄的跟 DJ 似的，让笔者一瞬间以为开错了音乐。可能是上次的『Cross Again』在脑海里的印象太深，对这次的新歌没有那么狂热的爱了，但作曲还是十分爽朗，也没有那样纠结的感情在其中，间奏也在快节奏的同时带来不少感动，总体来说还是很不错的曲子。





[六弦アリス]

不思議の国の音哲樂 悪の目醒め

六弦的不可思议哲学也一直在出新作，这次的主题是“悪の目醒め”（恶的觉醒），相对比较黑暗。而封面也是如此——上面居然有蛇！有蛇！笔者最怕的蛇……！！以前封面都是猫啦兔子啦少女啦什么的，为什么要用这么可怕的动物啊！为了音乐笔者不得不强烈抑制内心的恐惧买了回来，当然自抓之后马上用袋子套好藏了起来……专辑的主题与美德有关，人们帮助弱者会被认为是美德，但其实弱者都希望人们去同情他，而不是自己以外的人，无形之中这样的行为也形成了一种恶。专辑笔者个人最推荐的是Tr1『自由への目醒め』，从优美的华尔兹开始起舞，再进入从心底让人感到动感的金属节奏，而后半篇忽然变奏加速，开始奔跑起来。最终，旋律再次回到了最初的华尔兹，渐渐地停下舞步，安然睡去。

[世界のすみっこでうさぎは空を眺める。]

虹色のピアノ



最后有一张令人惊喜的CD是不能不提的，新团“世界のすみっこでうさぎは空を眺める。”的首张作品『虹色のピアノ』。专辑是以voice和纯乐交接形式来推动整个故事发展的。一名少女在森林里无意中看到一架彩色的钢琴，好奇地弹奏之后，却被一名大魔法师告知这不是她该来的地方，随后夺去了世界的所有颜色。为了找回这些色彩，少女访遍各种动物，请求它们将身上的颜色借给自己，但代价是需要用钢琴为它们弹奏一曲。她献给红色的鸟轻快的曲调、蓝色的鱼温柔如水的旋律、黄色的长颈鹿帅气的节奏、紫色的蝴蝶孤高冷傲的华尔兹、橙色的狮子暖暖的小曲、绿色的青蛙俏皮的音







在经历了近一两年新兴人气主题“舰娘”等的洗礼过后，东方类别的同人创作从人气上看虽然有受到一些影响，不过那主要是在本子的方面。音乐方面的状况则比较稳定，有所变动也体现在社团的新旧交替上。虽然东方已经跨过了十几个年头，各种原曲也已经被翻来覆去的二次创作了个遍，甚至连自己都觉得热情并不如昔，也没什么关系。脱离追展会收资源的生活，休息个几届之后再回来听到熟悉的旋律，依然会有曾经的感动。



乐、青色的大象宁静又浪漫的变奏曲。终于，少女找回了世界的所有颜色，黑白的钢琴也变回了彩色。魔法师再次出现在她的面前，想要听她弹奏一曲。于是，少女再次奏响了彩色的钢琴，让整个森林遍布了温暖。虽然是个简单的故事，但欣赏了各种曲风的演奏和童话般的插画，好像回到了童年一样轻松惬意。

[SOUND HOLIC]

怪 -KAI-

Sound Holic 的东方汉字碟系列从最初期的“东方的 XXXXX”系列，发展到中期最为鼎盛的单字系列。后来系列标题变成了两字，而现在又回归了单字。一路走来，就算不说它代表了东方同人音乐的最高水准，至少也是这十多年轨迹的见证。与此相对，即使也经历了不少变迁，Sound Holic 的文字碟到了如今，听起来始终还是那样的一份什锦杂烩，什么风格都有的味道。在这次的作品中，弥漫着迷离氛围的 intro『Mystic Square』，与紧随其后，如今已经成了 Sound Holic 招牌之一的 nana 式 eurobeat『HOLY NIGHT STORY』，一开始就给人熟悉的感觉。即使说这是缺乏变化也好，但事隔许久依然熟悉的感觉，也许可以被看作另一种坚持。从早期开始就和 Sound Holic 一起走到现在的 nana，驾驭着强烈疾驰感的 eurobeat 在这里开创出一片天地后，又和隣人玩起了自己的团 COLD KISS，这次的『INFINITY INFINITY』高潮部分也是十足的隣人味道。看过东方 PVD 的朋友一定对其中 nana 的萌系曲风有着印象，而这次 nana 也一样带来了电波系萌 core 曲『乙女桜 .Graduation』，其中还搞怪地插入了一句演歌，听起来十分有趣。Tr.5『flower』，还是 A ~ YA 演绎的熟悉 JAZZ 滋味。不必多说，无论在 JAZZ 团 Swing Holic 里，还是在文字系列每碟必有的一首 JAZZ 位置里，A ~ YA 的发挥都一样稳定。另一个与隣人关系说不清道不明（误）的歌姬 aki 也是 Sound Holic 的老资格 member，这次演唱的『Regret』在风格上就号称 LINJIN POP，自然是充满了隣人那种微凉又迷幻的味道。除了以上这些，现在唱见圈红到飞起的花碳也是近几年跟 Sound Holic 搞基的常客，这次带来一首摇滚，一首抒情慢歌，这样两首风格迥异的歌曲，喜欢她的人自然也别错过。



[幽閉サテライト]

想いが歴史に代わる時

幽闭的质量和出碟速度一样稳定，专业的团队就是不一样。本次的这张碟主打印象是相对于最有人气的那些热门原曲来说，被改编的稍微少一点的上白泽慧音原曲（当然本身也还是算很热门的）。幽闭一贯的具有速度感，背景铺得很满而忠实原曲的编曲，与 senya 稳定的歌声，交织出的这首『想いが歴史に代わる時』并没有什么能够指摘的部分，自然值得一听。Tr.4『パラノイアの海』来自东方 14.3 作『弾幕天邪鬼』，节拍上与一般歌曲略有不同，senya 的演唱也特意压低了声音，营造出有些诡奇的气氛。最后一首『温度差』的原曲是风神录中比较有名的一首『明日ハレの日、ケの昨日』，这次 senya 的声线则又换成了比较近似她在萌系电波曲的尖细声音，配上有一点 8bit 色彩的伴奏和一些电声处理的效果，听起来和原曲在情感风格上很不一样。

[少女フラクタル]

必然のカタストロフィ

幽闭在开了专做舰娘同人的马甲以后，这回再次开启了新名义“少女フラクタル”，其中后面那串的意思是“分形”，和创下“一宽”单位的那部动画同名。除了歌姬不同以外，作词编曲阵容均与本社毫无二致。看来幽闭是想要推新歌姬，也就是这张碟中的天宮みや、如月鈴、柚木梨沙这三个妹子。目前听起来三个妹子的表现还算稳定，听起来也有各自的特色。不过她们在这张 CD 中翻唱幽闭的两首曲目时，还是让人明显感到了与 senya 的差距。Tr.4『囚われのアイ』由新歌姬柚木梨沙演唱，来自『U.N. オーエンは彼女なのか？』的这首歌曲，编曲者是 BEMANI 系列游戏的御用作曲家 Ryu ☆（我们更爱叫他刘星或者刘高兴）。开头的鼓点音色就带着鲜明的个人色彩，贯穿全曲的稳定动词动词也是刘星的惯用手段。至于“ららら落書き”的歌词，想必也是弄出知名音游梗“康康康康梦瑶（co co co come on）”的 Ryu ☆搞出来的东西（笑）。虽然 Ryu ☆的搭档 Starving Trancer 早就跟了幽闭，不过如果查询到的资料没有缺失的话，Ryu ☆本人出现在幽闭旗下的作品这似乎还是首次，所以不熟悉的朋友们请务必来感受一下刘高兴高兴无比的曲风。



[Halozy]

Viva Evolution

东方同音听到现在，也目睹了一些老资格团体的退隐，而一些原本处于二线地位的社团反而让人觉得质量有了不少进步。Halozy 就是其中的一个，在主力乐师 sumijun 的水平越来越好，歌姬阵容也越来越碉之后，已经成为了每次展会都值得收藏的社团之一。这次的作品中，首先是 Intro 曲目从安静的氛围逐渐铺陈开，后面紧接着同样改编自『デザイアドライブ』的的 Tr.2『Don’t let you down』，给人以 intro 其实是这一曲的前奏的感觉。『デザイアドライブ』可以说是笔者个人对近年的东方新作原曲中非常有印象的一首，歌姬長尾ちえみ元气满满的声音也很适合本曲的高扬感和跳跃的旋律。同样元气的 pop rock 风歌曲，Tr.3『sing a song』与静谧美好，仿佛不插电般的 Tr.6『how low and low』同为 crouka 编曲，反差却强烈到很难想象出自同一人之手。Tr.5 ななひら妹子的『物凄いデコトラでパチュリーが物凄いうた』也是 Halozy 的必备曲目，这次在前面加入了长长的独白，可以听到ななひら妹子的声线如何游走在本音与萌音之间，三倍冰淇淋的梗自然也不能少，十分有趣。当然，



どみ乃这位妹子在舞台上表现十分元气，而如今她的同人活动也有了更多进步，不光是现场performer，以vocal身份进行的活动也一帆风顺。在这次的新碟中，她也担任了Tr.3『天つ風よ』的vocal。这首略带电波的萌系曲目听起来十分平稳舒适，雨宿妹子的演唱发挥也很稳定。Tr.6『Diary Dial』中老资格歌姬nachi演绎的eurobeat，与萌音专业的ななひら带来的Tr.7『あまいせかい』洋溢的欢乐气氛，也是DiGiTAL WiNG的擅长风格，与其他曲目一起都推荐一下。

[signum/ii] エナジーアロー

signum/ii作为一个成立并不算久的团体，之前的几张作品里还算不乏佳品。主催cittan*在开创signum/ii作为东方专用的团体名义之前，在他的个人原创团Sprite Recordings以Morning Sprite的名义活动。据说6岁学琴，16岁学鼓的他在遇见trance音乐之后就为之着迷，开始了作曲活动。也许是自己受到的音乐教育和乐器水平发挥了作用，他标志性的冷彻又不乏精妙旋律的trance总是让人不禁沉浸在其中。不过在他跑到东方这个坑以后，表现就有些微妙，基本上处于每张作品有那么两首对胃口，其他都毫无感觉的状况。虽然相比之下笔者更加喜欢他在个人团的作品，不过对东方这边不闻不问也比较可惜，毕竟这边也会时不时冒出那么一些意外不错的作品。在这张エナ

要问eurobeat谁家强，sumijun也不差。本碟中的两首eurobeat一首是Tr.4黒崎朔夜演唱的『Goodbye Yesterday』，另一首就是sumijun在LiLA'c Records这次的作品TOHO SPEED 03中客串的『non stop love』，在现在这张碟里也有收录。对于这样的风格，也没什么好多说的，总之就是带感没错。Tr.10『猫に哲学』的风格别样，让笔者想起了电影『关于莉莉周的一切』中的歌曲。这次略为遗憾的是曾经可以称为Halozy当家歌姬的ほたる妹子只在最后一首冷饭曲目『クリスタル·スノー』的remix版中出现。不过即使如此，house风格的ほたる也一如既往地动人。当然，其余的歌曲也同样不错，这次的作品全碟好评，大家一定要试试。

[DiGiTAL WiNG] デジウィ FUTURE

与上面的Halozy一样，DiGiTAL WiNG也是从原本的二线地位进化到现在很值得一听的社团之一。包括A-One在内，这几个团的人员互相联合起来创作作品，举办活动都是常有的事。在风格上，DiGiTAL WiNG也和Halozy相似，有热闹的萌系曲目，有高扬的eurobeat，也有抒情慢歌，每张作品的听感都很丰富。他们的活动脚步还踏进过天朝，几年前的成都CAF上，以幽闭为首，DiGiTAL WiNG和A-One的人员一起过来举办了live和签售活动，当时笔者也正好去了现场观看。当时作为现场舞者的雨宿



ジーアロー（energy arrow）中，前面几首都没有什么亮点——这么说可能有失偏颇，不过笔者对 cittan 近年来尝试的 pop rock 方向并不太感冒，做普通的电子系 pop 风格似乎也浪费了他在 trance 之类的曲风上给人的独特感觉。Tr.4『確定彼岸突入演出』倒是有些脑洞，在演唱中不时穿插着好似洗脑一般的快速重复的句子，建议做好一点心理准备再来尝试一番。同样地，Tr.5『トゥナイト』也有故意营造出奇怪感觉的地方，恬静的前奏与开头的一段演唱都很正常，然而在其后却刻意堆砌上了各种奇怪的音效，熟悉的 vocal ほたる妹子具有透明感的声音也被捏的好像念咒一样魔性，这首歌就这样在恬静和脑洞之间循环，对比之下倒是也很有趣。前半部分听完，才发现这张碟好听一些的部分其实在后面。经常参加 signum/ii 作品的歌姬 Salita 声音还是这样甜美而不腻味，『死霊の夜桜』也是笔者十分喜欢的原曲之一，经由 cittan* 改编出 trance 风味的乐曲，结合起来自然非常美妙，唯一可惜的就是前奏中富有 cittan* 特色的原曲主旋律改编只在歌曲的间奏中出现，演唱部分中反而没有听到多少。乐曲中段的 wubble 效果插入很符合时下流行，后期层叠的抬高展开也有些 uplifing 的滋味，算是本碟中不错的一曲。其他曲目中，Tr.8『ノーザンライト』前奏的 trance 式开头铺垫令人惊喜，但是随后的发展与 vocal line 的安排都微妙的别扭。而之后的 Tr.9『パッセンジャー』，也秉持着这张碟里的乱来理念，大量使用了各种失真效果调教ほたる的 vocal，听起来比较别致。最后，说到这张碟另一个可惜的地方，就是以前的常客結月そら并没有出现，让期待她的笔者稍微有些残念。



[Alstroemeria Records]
POP | CULTURE 2

曾经在东方的电子系同人音乐领域制霸的三家社团，如今 Sound Online 已经退隐，主催 tsukasa 混商业圈十分惬意；Alice' s Emotion 的当家 REDALiCE 专注于原创同人 hardcore 门类，在东方这边已经甚少出现，仅剩的 Alstroemeria Records 虽然还在持之以恒地推出新作，不过也早已换了一种味道。

自从 Alstroemeria Records 开始推出 nonstop 的 dancehall 系列时，Masayoshi 就已经形成了现在这种专注于在主旋律上下功夫的硬派 house 风格。要说还有什么从早期时代继承下来的东西，大概就是选择 sample 与音色时时常显得有些重口味的偏好了。实际上这种改变并



非一点也不好，Masayoshi 还是很善于创作富有感染力的主旋律。如果斟酌一下用词的话，他现在的作品也许可以说是有些大巧不工，虽然整曲的旋律不算复杂，但洗脑毒性强，可重复性高的主旋律在不断重复的过程中，自然能把人吸进作品的氛围里。可是这样完美的发挥难以达到，而且他也不知是不是在“最先端”系列里玩 neta 太多，导致现在的一般作品也时常有些莫名其妙，让普通听众难以体会到该从何处去欣赏。不知道是不是他又偷了懒，这次的 POP I CULTURE 2 听起来与之前的作品相比也并没有什么区别，mican* 妹子演唱的 Tr.5『Sensitive Crisis』先不论编曲，vocal line 的编排方式与以前的曲目如出一辙。虽然这张碟里的歌姬阵容还是那么稳定，不过除此以外也实在找不到太多亮点。要说的话，nachi 的 Tr.2『Snowlight』的旋律与编曲都还耐听，vocal 也让这曲在笔者心里加分不少。变化多端的 Tr.3 是 Masayoshi 的新基友，近年来崭露头角的新锐作曲家 Camellia。这首曲目中多彩的编排，让綾倉盟这位保持着冷静的姿态，演绎歌曲时又不乏力度与感情的歌姬来驾驭，这样的安排再好不过了。至于其他，还有 ayame 妹子担任 vocal 的 Tr.7『Blossom Flight』。虽然这首与前几次的 ayame 担当曲相比无论结构和听感都没什么大变化，不过 ayame 唱得这么娇柔抓心，出于私心也要推荐一下。

[EastNewSound]
Proof Presence

ENS 作为参加东方活动很有些年头了的社团，在国内最为人所知的大概还是绯色月下那首过于惊艳的歌曲。随后的几首同样以八字的



格式命名的歌曲也有不错的，但还是没有再给人留下那么深刻的印象。换一个方面看，这其实也是一种压力和束缚。之后的几年 ENS 显得有些乏力，加之人员也有了变动，人气下滑有些严重。不过即使如此，他们也一直坚持着推出作品。虽然时不时拿出各种精选集，不过他们的新作依旧能够带来不错的感受。与以前相比，虽然少了 nayuta 和 crouka 这些旧成员，但现在的 ENS 也有主力乐师きりん和黒鳥，以及出色的歌姬阵容紫咲ほたる、花咲あんな、夕月椿几位妹子，无论乐曲方面还是歌唱方面的实力都相当不错。这次的新作除了以上成员，还有从很久前就一直来往的茶太，和其他几家电子系社团的乐师过来当 guest，全碟 11 曲的份量充实，质量也没有落下。笔者个人喜欢茶太演唱的 Tr.5『Fly to the sky』，清澈的歌声与动静分明的编曲结合起来对比强烈。最后一首压轴的『真実の詩』改编自『碎月』这首知名的原曲，沉稳的节拍与不时跃动的点缀音，和花咲あんな醇厚的歌声交织在一起，让整曲氛围明快又不失悠扬。



[まらしぃ]

幻想遊戯 <文> W

为了避免被当成一个完全不听其他风格的电子系狂魔，这里也推荐一点轻音乐来平衡大家的耳朵（笑）。于是这次也有触手猴的幻想游戏系列，钢琴编曲和弹奏都一如既往的动听。这次的主题是文花帖，飞遍幻想乡取材的小报记者，在触手猴的音乐中也灵动地起舞着。作为 90 年生人就已经触到如此地步，不愧是 4 岁学习钢琴，9 岁开始正式活动的天才。压轴曲『風神少女』中行云流水的演奏，重复主旋律时多彩的点缀，让人不禁脑补了演奏家的双手在键盘上又轻快又激烈的舞蹈。个人喜欢的其他曲目还有『レトロスペクティブ京都』，让人内心涌起怀旧感的旋律被时而和缓时而快速地演奏出来，很适合闭眼聆听享受。

[dBu music]

ふたつの子午線



在东方界活动已有十年以上的 dBu music 一直不温不火，默默地推出着自己特色的轻音乐二次创作，“弹奏结界”系列可以算作这个团体的招牌之一。这次的作品『ふたつの子午線』选择了秘封组的原曲来改编，在选材方面相对来说不是特别常见。作品的主题是用轻音乐描写秘封组二人悠闲的日常，喜欢秘封组百合的姬佬们应该都来听听。曲目方面，Tr.2『NSE HIROSHIGE36』中来自原曲『卯酉東海道』的部分笔者非常喜欢，轻快的旋律刻画出了乘坐火车踏上旅程的欢欣。

[DDBY]

Cafe de Touhou

继续来一张这次的轻音乐作品，DDBY 的『东方咖啡屋』系列第六作。这次他们把咖啡馆开到了地灵殿，地灵殿中原本有些沉重灰暗的原曲风格经由改编，也变得十分轻松洒脱。为了企划这次以“希望在民家咖啡馆听到的音乐”为主的作品，DDBY 还特意做了不少调研，来了解人们对“民家咖啡馆”的认识程度如何。其实说白了，“民家咖啡馆”就是开在路边民家里的老旧小咖啡馆。这样的地方虽然外表没那么光鲜，但说不定经常能让人发现一些惊喜，而创作出符合这种气氛的音乐就是 DDBY 这次的目标。全碟曲目都是能轻松聆听的轻音乐，有 JAZZ 风格的吹奏乐，也有动听的钢琴旋律和其他丰富的音色，不拘泥原曲的改编让人时不时忘掉自己是在听着东方，到下一秒听到熟悉的旋律才猛然回想起来，一路听下来就会有不错的体验。▲



『宇宙第一速度』乐团人见人爱，花见花开，可爱无极限的主唱——超级索尼子小姐乘着红色 Q 版特大号导弹俯冲下来。粉红色的头发向后飘散开，活力十足，激情无限。是不是让你精神一振？

这颗特大号红色导弹主体造型圆润，两边卡通贴纸风格的鲨鱼眼睛和咬和的大嘴让其变得生动可爱。从头部到尾部，颜色从深红向蓝色过渡，再加上绿色的尾翼，让这颗导弹显得力量十足。索尼子小姐不小心拉掉了头部的黑色圆环的话，貌似就会一下子爆炸哦。

这一回，索尼子褪下平日的浅色衣服，换上的是红色清凉性感套装。跨腿坐在导弹上，原本就够短的红色迷你裙扬起来啦。上下都露出了粉色“小胖次”，真是羞羞。

Gathering 的涂装水准依然十分出色。索尼子小姐戴着耳机，睁大迷人的眼睛，张开了口，很认真的样子。这副耳机银光闪闪，金属感十足，就像正放着摇滚乐。她的带着红色手套的左手举起来，握紧麻绳的索套，好用力的模样。这段麻绳外形朴实，涂装细致，也跟真的别无二致。







不过最让你无法忽视的一定是索尼子小姐小嘴下方的波涛汹涌了。定格了向下俯冲造成暂时失重的瞬间，让这一对原本就很饱满的脂肪组织暂时摆脱了地心引力作用，即使从侧面看上去都像元宵节新出锅的腻软甜心汤圆，也似女生们最爱的爽滑双球雪糕。在这两个汤圆或者双球雪糕前面，格子纹布匹中间仅系着一小片红色礼结。

唯愿索尼子小姐俯冲着地时不要太用力了哦。我真的很害怕小小的一片红布会不堪重负，随时撕开了呢。

信息

名称：超音速子爱情爆弹版
编号：PF8621
系列：超音速子
比例：1/8
价格：RMB 931.44
VIP 价：RMB 866.23
预计推出日期：2014 年 1 月 31 日
涂装完成品：
http://www.e2046.com.cn/product/21488
GK 人形：
http://www.e2046.com.cn/product/21350



■提供 / E2046 ■责编 / 如月千华 ■美编 / 瑶里

执握盖塔飞斧的真盖塔一号

当看到流龙马控制的真盖塔一号经过一番恶战，终于将与暗黑大将军这个魔王打倒，电视机前想像自己就是流龙马甚至真盖塔一号的孩子们想必会由衷感到开心吧。或许还有人手上正好拿着一把扫帚就当作盖塔飞斧挥舞着……

光阴荏苒，一别数年。现在，真盖塔一号涂装完成品手办就在你眼前，有否引发你的回忆过往呢？只见盖塔挺首昂扬地站立在粗粝的石岩上，脚边斜卧的就是黑暗魔王的半块脑袋。盖塔如金庸古龙笔下英雄大侠一般，勇烈豪迈气概充盈满目。

盖塔机械体以红色为主，白色为辅。白灯照耀下，亮光返映，浑然一体，机械感十足。此作涂染雕琢非凡，各处细节表现更是精彩。

比如，盖塔的两手被刻画得生动有力。两手臂后背的獠牙状刃锋锋芒灼灼，在白灯下光芒熠熠，让整个机体更显孔武大气。指段间腕边的关节处特别染装为银色构件，个个指节片单独来看都细致玲珑，整体看来亦动态十足。可见原型师雕刻之灵巧。







盖塔的背部延伸出一对深蓝色，蝙蝠状的大双翼，与机体对比鲜明。这翅外形的圆弧饱满顺畅，但边角处却尖锐非常，浑然优雅外更显敏捷狡黠。这翅膀骨架也十分分明，在涂装师细致地上色下，骨架周边的深浅染色过度让翅膀显得立体感十足。

再说盖塔右手紧握的这把专属的盖塔飞斧。利器周身银质晦暗，很有久经沙场，功勋卓绝的味道。杆身长笔直，矛头尖锐。其下刃边绕转成旋，更显芒锋。两边对称的半月形大斧上染色陈旧，裂痕斑驳，如长年断铁削骨般，更见涂装师描画之用心。

大斧从侧面看更是端正凌厉，见血封喉。暗黑大将军能够成为此斧下的亡魂，也谓不枉此生。但真盖塔一号绝不满足于此，他有更大的使命。从与身躯相比显得异常小巧的脑袋上坚定的眼神便可看到他的心境：只要还能直立战斗，就会一直战斗下去。

E2046 推出 20 件限量经典，帮助你找回童年。▲

信息

编号：PR2405
名称：真盖塔一号
系列：盖塔机器人
高度：37.50 cm
价格：RMB 1322.50
VIP：RMB 1229.94
涂装完成品：
http://www.e2046.com.cn/product/21705
GK 人形：
http://www.e2046.com.cn/product/19003


"Because it's there"
因为山就在那儿！
■文/冰夜华 ■责编/如月千华 ■美编/塔里
——『向山进发』的大热与
日本登山漫画三十年（上）
因为山就在那儿。
——乔治·H·马洛里，英国登山家
（1886年6月18日–1924年6月8日）

曾经，登山这项活动与动漫领域为数不多的交集因为一次充满了悲剧色彩的事故而让人不忍提及。2009 年 9 月 11 日，日本著名漫画家臼井・蜡笔小新・仪人在攀爬群马县荒船山时不幸失足跌落山崖罹难，这对日本漫画界而言无疑是一个无可挽回的巨大打击。在大多数人的主观印象中，漫画家都是“室内派”，臼井没有倒在工作台上，而是葬身地图上不知是何处的乱石岗上，这不能不让人感到深深的惋惜和不解，甚至一度一些不怀好意的读者用“去登山”一梗来诅咒那些拖稿成性的漫画家。次元的障壁恰如一座高山，横亘在 ACG 爱好者与登山客之间。

然而就在臼井老师驾鹤西去两年后，一位插画家勇敢地执起画笔创作了一部完完全全以登山活动为主题的漫画『向山进发』，作者しろ用他的实际行动挽回了二次元世界里的人们对登山的消极看法，不仅告慰了臼井老师的在天之灵，同时也是对日本历史上最伟大的登山家植村直己的一次深情致敬。

2013 年 1 月，『向山进发』的 TV 动画版正式播出，虽然一开始只是短短三分半钟的泡面番，但该作不仅注定将成为日本动画史上迄今为止唯一一部本格登山动画，一年后其第二季播出时也在不知不觉中成了史上第一部因为大受欢迎而篇幅大幅扩充的泡面番，时长从之前的 3 分 30 秒猛增至整整 14 分钟。『向山进发』的成功是奇迹，也是日本自 1874 年开始的 140 年的近代登山史结出的一颗不期而至的丰硕果实。

那么，登山何以在日本如此有人气呢？还是先从植村直己说起吧。

植村直己
——用青春和生命谱写人类登山史
Naomi Uemura 's adventure life

今年是日本登山家、探险家植村直己失踪后的第 31 个年头，31 年前的 1984 年 2 月 12 日，植村独自攀登位于阿拉斯加腹地的麦金利山，在下山途中与外界失去了联系。海拔 6193 米的麦金利山是北美洲第一高峰，植村曾在 1970 年 8 月 26 日独自登顶过这座在冬季难以攀登的高峰，这是他当年挑战“登顶五大洲最高峰”壮举中征服的最后一道难关。但 1984 年 2 月的这次攀登却成为植村生命中的最后一次登山活动，那一天正是植村 43 岁的生日。尽管日本法律规定公民因特别情况失踪 1 年后便可以作“死亡”处理办理除籍手续，不过整整 31 年过去了，人们仍然不愿相信，也不能接受植村直己已经不在这个世上的事实，认为他或许还好端端的生活在这世界上的某个角落，只是隐居了起来，或者因为曾经昏迷而失去了记忆……漫画家しろ和监督山本裕介便是其中之一，在日本相信英雄植村仍然健在的人绝对不在少数。所以在 2013 年 1 月 3 日『向山进发』第一季首播时，山本特意在第一话中安排了一个植村的镜头，向这位日本国民英雄致敬，当时恰逢植村诞生 72 周年，亦即失踪 29 周年的前夕。しろ和山本裕介心中一定藏着这样的梦想：借助『向山进发』这部作品重新激发起日本人对登山活动的热情！

处于环太平洋火山带的日本是一个多山的国家，山地占其国土总面积达 70% 之多，日本人对山的眷恋和敬仰可以说是埋藏于基因之中与生俱来的。不过将登山作为一种冒险和体育活动引入民间的却是 19 世纪来到日本的西方人，在此之前，登山对于日本人而言纯粹就是一种宗教活动，与日本由来已久的山岳信仰休戚相关。这种宗教信仰不仅充满了令人不易理解的繁文缛节，而且但凡山岳信仰中的富士山、白山、恐山这类“神山”“灵山”无一例外都是女性的禁地。如同『向山进发』中的主角四人组一样的平凡女性能够自由自在的享受登山的乐趣恐怕还要拜二战结束后大帅爷麦克阿瑟对日本神道教大刀阔斧的改革，以及西方女权运动之风吹进东瀛大地所赐。当然不能忽略的一点是，日本人开始大规模的登山活动是以二战结束十年后的 50 年代中期到 60 年代初这段时间为起点的，这正好与战后日本经济的首次腾飞的时间点契合，登山是一项需要有一定的财力支持才能开展起来的活动，因为富起来了所以越来



▲植村直己



越多的日本人不满足于在国内登山，而是把目光放到了五大洲的群峦之上。植村直己正是其中的先驱者和佼佼者。

植村直己，1941 年 2 月 12 日生于兵库县（しろ于 2011 年 9 月开始连载『向山进发』既是纪念两年前罹难的臼井仪人，也是对诞生 70 周年的植村直己的致意）。植村是一户普通农家的幼子，本名直巳，却因为户籍登记时出现差错而成了“直己”。学生时代的植村是个不好好念书的皮大王，因为厌倦了家里的农活开始对社团活动产生兴趣，课余时间里也同伙伴一起攀登过家乡的苏武岳（海拔 1074 米）。不过植村开始本格登山活动还是从他入学明治大学，加入明大登山部那一年开始的，所以可以说直到大学时代植村还是一个完完全全的登山门外汉。『向山进发』中的女主角雪村葵也是一个进入高中以后才开始对登山产生兴趣的初学者，而且巧合的是设定中葵的生日与植村一样都是 2 月。

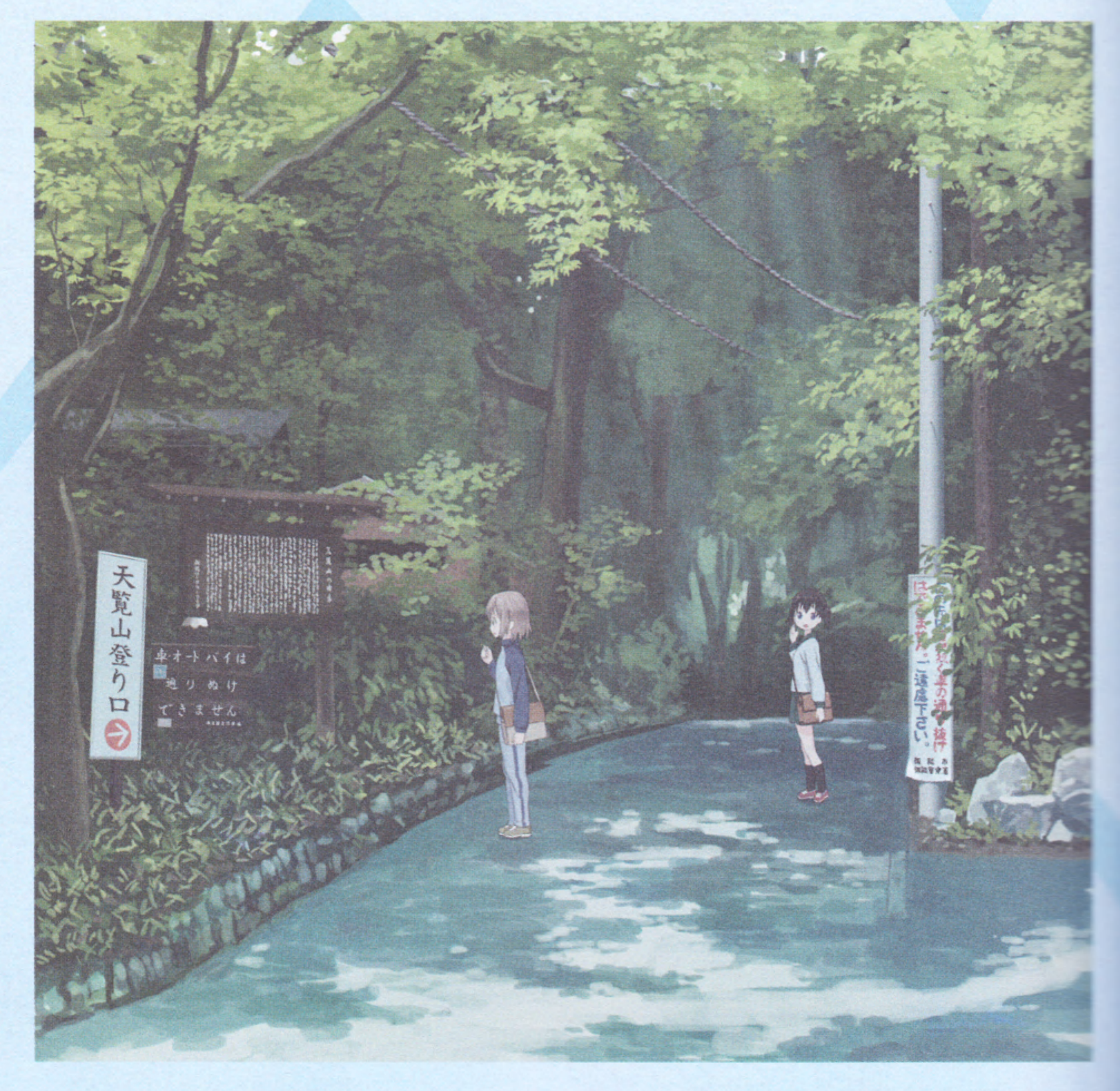
明治大学是一所以体育运动实力强而闻名的私立大学，明大登山部的活动当然也是“本格”的，植村第一次挑战喜马拉雅山脉就是在毕业后不久作为明大登山队的成员之一实现的，据说登山部一年有超过 100 天在实践各种登山活动，学业倒成了其次。在『向山进发』中作者しろ其实有意弱化了时间和季节的概念，主人公们的登山活动大多是从春季到暑假这段气候宜人的时期利用节假日进行的，毕竟攀登的都是日本国内中低海拔的山峰。而在现实中一次大规模的攀登活动从筹备到实施可能耗时长达几个月到半年之久。

1964 年从明大毕业后，已经爱山成痴的植村没有选择就业，而是受同窗小林正尚出国登山经历的鼓舞和刺激，认真动起了攀登阿尔卑斯山的念头。同年植村横下一条心，用全部积蓄买了一张开往美国加州的船票，就只身漂洋过海来到了语言不通的异国，目的只为在高收入的美国拼命打工赚够去欧洲登山的经费。同年 9 月，带着靠非法劳工身份赚到的 1000 多美元作为资本，植村正式开始了波澜壮阔的征服世界各地著名山峰的人生旅途。

1965 年 4 月 23 日，就在从明大毕业一年后，植村与由明大 OB 组成的登山队合作登顶喜马拉雅山脉中的戈尊巴峰（海拔 7646 米）成功，成为登顶该山峰的世界第一人，而实际上在此之前植村攀登过的最高峰不过是海拔 3776 米的富士山而已，植村的胆大和冲劲可见一斑。此后植村对于勇攀高峰的热情一发而不可收。

1966 年 7 月，植村独自登顶阿尔卑斯山脉最难爬的马特洪峰（海拔 4478 米）和当时被认为是欧洲最高峰的勃朗峰（海拔 4810 米），同年 1 月 24 日登顶非洲最高峰乞力马扎罗山（海拔 5895 米）成功。1968 年 2 月 5 日，植村独自登顶南美洲最高峰阿空加瓜山（海拔 6960 米），同年 4 月 20 日又马不停蹄地花费整整两个月时间操纵小舟独自完成了亚马逊河 6000 公里的漂流之旅。靠这一系列壮举，植村已经成为了日本国民心目中年轻登山家和探险家的第一人。但野心勃勃的植村并不满足于这些成就，当时的他已经得知世界上还没有人能靠一己之力登顶五大洲的最高峰，于是暗下决心要创造历史。

1970 年，借日本登山协会创立 65 周年的良机，植村随同由明大登山部前辈大塚博美组建的登山队，自筹资金购买器材，并作为有过喜马拉雅山脉登山经验的成员参与制定登山计划。1970 年 5 月 11 日，植村如众星捧月般的在整个登山队的支持下从东南侧登顶珠峰成功，



与同队的松浦辉夫并列成为登顶珠峰的日本第一人。受植村一行人的鼓舞，后来挑战珠峰的日本人络绎不绝，而且目前也有多达 8 项登顶珠峰的世界纪录由日本人创造，其中不乏北面登顶、女性第一人、最年长男性女性登顶者等颇具技术含量的纪录。相比之下目前中国人握有的世界纪录只有区区两项，不能不令人深感遗憾。

1970 年 8 月 26 日，就在登顶珠峰后仅三个多月后，植村就携余威一举登上了其创造历史纪录中的最后一个目标——北美洲第一高峰麦金利山。当时意气风发的植村怎么也不会想到 14 年后这座让其加冕登山历史第一人的山峰会成为其登山事业的终点站。

成为登顶世界五大洲最高峰第一人后的植村又把注意力放大了五大洲以外的南北两极，在 1974 年 12 月至 1976 年 5 月的一年半时间里，先是驾驶狗拉雪橇完成了北极圈 12000 公里的探险。后于 1978 年在国家地理协会的资助下进一步完成了人类历史上第一次单枪匹马抵达北极点的壮举，一举成为世界范围内最著名的现代探险家之一。植村后来撰写了『极北直驱』一书描述了自己当时的经历。但植村挑战南极洲探险的计划却因为 1982 年爆发的英阿马岛战争而被迫放弃。植村直己作为登山家创造的最后一项世界纪录就是 1984 年 2 月 12 日在冬季成功单独登顶麦金利山，而这个纪录却不是由他本人，而是由在他宣告失踪后负责搜索他踪迹的明大登山队员确认的。

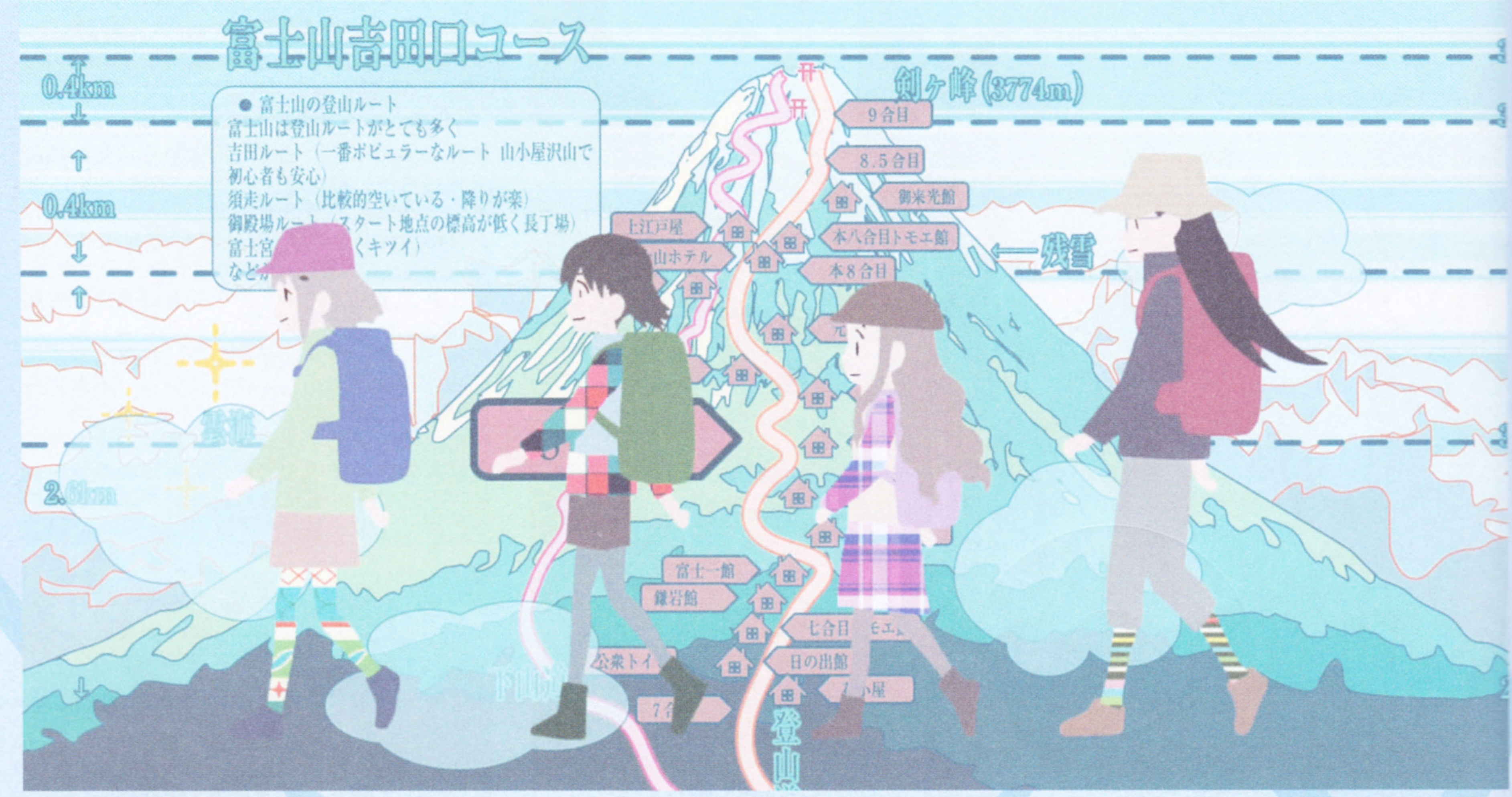
植村失踪十年后，在他的故乡兵库县丰冈市建起了植村直己冒险馆，展出了包括五大洲最高峰山顶岩石在内的大量植村生前遗物。1996 年丰冈市还设立了植村直己冒险奖，鼓励更多的日本人去刷新纪录、创造历史。植村生前自己也有过大量文字作品问世，最初的两本著作『远山在呼唤』(日文原题为『青春を山に賭けて』) 和『极北直驱』有引进翻译的简体中文版。关于植村的影视剧作品更是不计其数，其中『向山进发』可以说是第一部，也是目前唯一一部带有向植村致敬意味的动画作品。

“白”之致敬与“山”的决意

shiro’s salute and decide of mountain

『向山进发』的作者しろ对于国内读者们来说应该不算陌生，这位惯用淡色系作画的插画师根据自己的特点起了一个叫“しろ(白)”的笔名，在转型为漫画家之前，しろ的主要工作是插画创作和游戏原画。しろ的成名作是 2004 年工画堂的著名音乐恋爱游戏『交响乐之雨』，从工画堂走出来的画师各个都有成为业界大腕的气质，以しろ的实力而言也未尝没有这个可能性。当年『交响乐之雨』由已故著名音乐家冈崎律子谱曲，在业内关注度极高，不幸的是冈崎律子在游戏发售后不久就因病离世，为『交响乐之雨』蒙上了一层悲剧性的色彩，游戏后来没有续作问世很大程度上也有冈崎的急逝有关。不过しろ包子脸萝莉的Q萌画风和淡淡的





▲动画第二季 OP 的作画相当有创意

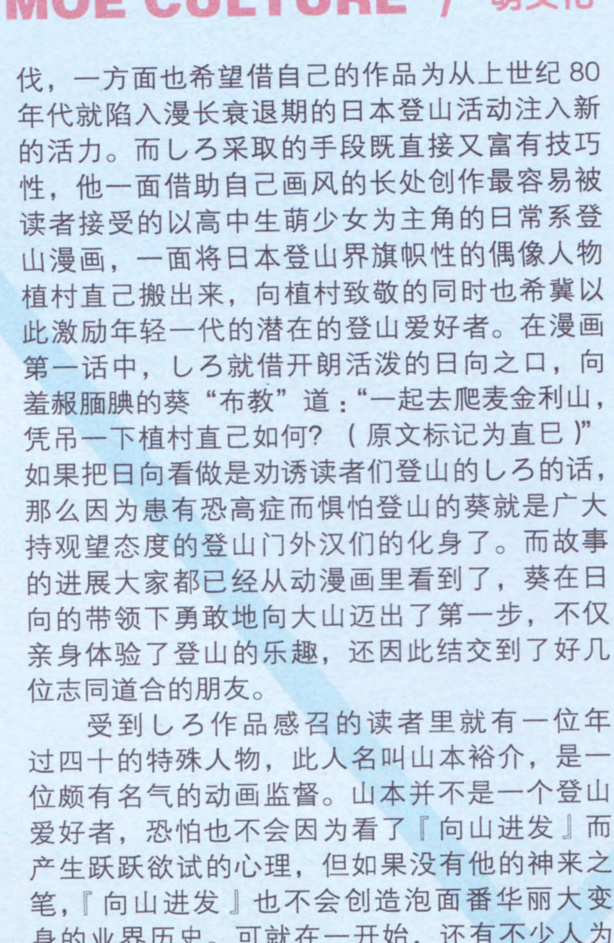
水彩笔触还是给玩家们留下了深刻印象，此后他继续得到工画堂的重用，合作过 2005 年的『羊之方舟』。不过就在外界普遍认为しろ将成为工画堂的常驻画师时，他突然在 2006 年宣布加盟一个名为 AcaciaSoft 的新厂牌的工口 Galgame 新作『夏めろ』的制作，从此就再也没有回过工画堂。

以 Galgame 原画师身份出道的しろ的才华通过『数码绘的文法』这档电视节目而广为人知，从 2005 年起他的工作领域开始向轻小说插画延伸，曾经在电击文库、一迅社、megami 文库等好几家与 5 位作家合作过 5 部不同的作品，不过小说篇幅都没有超过 3 卷，人气远不如しろ的原画师时代，尤其是在最近三四年里，越来越少在主流媒体上看到しろ的作品。就在人们开始渐渐遗忘这位“白色魔术师”时，2011 年 8 月他突然以漫画家的身份重回人们的视线，这次是在一本专门为捧红以插画师转型的新人漫画家而创刊的漫画杂志『Comic Earth Star』上发表的作品『向山进发』，题材居然是专业性很强的登山漫画！

读者们首先感到诧异的并不是しろ的新角色，而是登山漫画的选题。其实从しろ的同人社团 WHITEPAPER 在 2011 年 4 月发表的一本同样名为『向山进发』的同人志里就能窥见一点端倪了，原来一直以室内派自居的しろ迷上了登山。

『向山进发』的日文原题为ヤマノススメ，根据文法直译应该是“推荐登山”，ススメ在日语中有推荐和前进两层意思，所以中文普遍翻译为“向山进发”，或干脆译作“登山少女”或者“登山物语”。当然也有剑走偏锋的字幕组将其翻译作“劝君登山”“山野建议”之类的。漫画单行本于 2012 年 6 月发售，一下子就引起了话题，不仅因为以原画和插画闻名的しろ突然画起了漫画连载，更因为しろ本人亲自在单行本最后加入了登山知识的讲座，一板一眼的专





业程度让人难以相信现实生活中瘦弱的しろ居然还有登山这项业余爱好。

出生于 1983 年 3 月 6 日的しろ故乡在千叶县，不过自投身工作以后一直住在琦玉县的户田市。户田市紧贴东京都北部的板桥区，是一个人口稠密的卫星小城。不过户田市境内一座山也没有，于是しろ将『向山进发』的舞台放在了户田市西面大约 20 公里开外的饭能市。选择饭能市当然是有理由，饭能市 70% 的土地是山地，在多山的奥多摩地区也算得上是具有代表性的山地小城。从地理位置上说饭能市介于池袋和圣地巡礼热门目的地秩父市之间，秩父也是一座多山的小城，只是位置稍偏远，从池袋站搭乘西武特急列车到秩父站需要一个半小时，而到饭能站则只需 50 分钟左右，车资也便宜了近 1000 日元，最低只需 470 日元，实在是一个具备高性价比的理想的圣地巡礼目的地。

当然しろ在连载之初不可能考虑的如此长远，但从作品后续的发展来看，私营铁路中的大手西武铁道确确实实成了 TV 动画的一大赞助商，西武看中的也正是饭能市便捷的交通条件，看来选择饭能是选对了。

しろ成功转型漫画家，并且是如何将『向山进发』创作成融专业性和日常系与一体的登山漫画，关于这点笔者想暂时按下不表。且从しろ的创作意图来说，『向山进发』的诞生与发生在 2011 年 3 月的东日本大震灾有关，灾难发生后很多 ACG 业界人士都加入了各种各样的赈灾活动，其中也有不少创作者以赈灾的名义发表新作，しろ笔下名为『向山进发』的同人志和漫画便是在同一年里陆续发表的。しろ的意图很明确，呼吁日本的年轻人重新回到登山这项活动中来，一方面希望通过登山客数量的增长来带动部分受灾地区的消费，加快振兴的步伐，一方面也希望借自己的作品为从上世纪 80 年代就陷入漫长衰退期的日本登山活动注入新的活力。而しろ采取的手段既直接又富有技巧性，他一面借助自己画风的长处创作最容易被读者接受的以高中生萌少女为主角的日常系登山漫画，一面将日本登山界旗帜性的偶像人物植村直己搬出来，向植村致敬的同时也希冀以此激励年轻一代的潜在的登山爱好者。在漫画第一话中，しろ就借开朗活泼的日向之口，向羞赧腼腆的葵“布教”道：“一起去爬麦金利山，凭吊一下植村直己如何？（原文标记为直巳）”如果把日向看做是劝诱读者们登山的しろ的话，那么因为患有恐高症而惧怕登山的葵就是广大持观望态度的登山门外汉们的化身了。而故事的进展大家都已经从动漫画里看到了，葵在日向的带领下勇敢地向大山迈出了第一步，不仅亲身体验了登山的乐趣，还因此结交到了好几位志同道合的朋友。

受到しろ作品感召的读者里就有一位年过四十的特殊人物，此人名叫山本裕介，是一位颇有名气的动画监督。山本并不是一个登山爱好者，恐怕也不会因为看了『向山进发』而产生跃跃欲试的心理，但如果没有他的神来之笔，『向山进发』也不会创造泡面番华丽大变身的业界历史。可就在一开始，还有不少人为这样一位有名的 TV 动画监督“大材小用”的来执导一部泡面番而感到惋惜。说山本大材小用是因为他作为『KERORO 军曹』第一代监督，是拍过整整 7 年大长篇的业界大腕。山本出道于 SUNRISE，干过制作进行，当过演出家，最后升格为监督，基本功相当扎实，所以不仅能驾驭细水长流的年番大长篇，近年来也尝试了好几部风格迥异的类型片，诸如『欢迎加入 N.H.K！』、『B 型 H 系』、『创圣的大天使 EVOL』、『少女骑士物语』等作都曾是当年的话题作。在被任命为『向山进发』的监督后，山本并没有因为对象是区区三分半钟的泡面番而产生轻蔑之意，反而觉得虽然对登山并不在行，但凭借自己的经验和实力绝对能拍出一部与众不同的泡面番来。而且本作少有的得到了财大气粗的西武集团的鼎力支持，让山本嗅到了大制作的气息。果然，『向山进发』被拍成了泡面

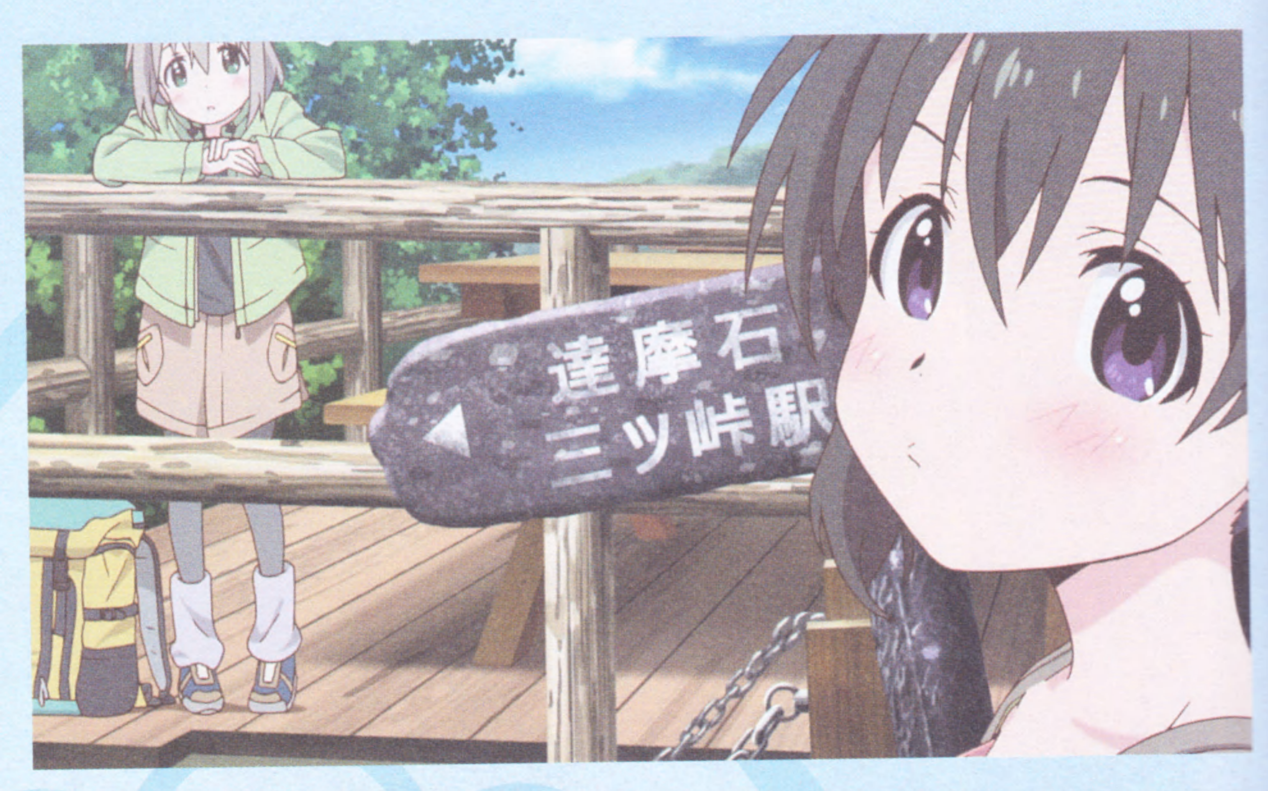


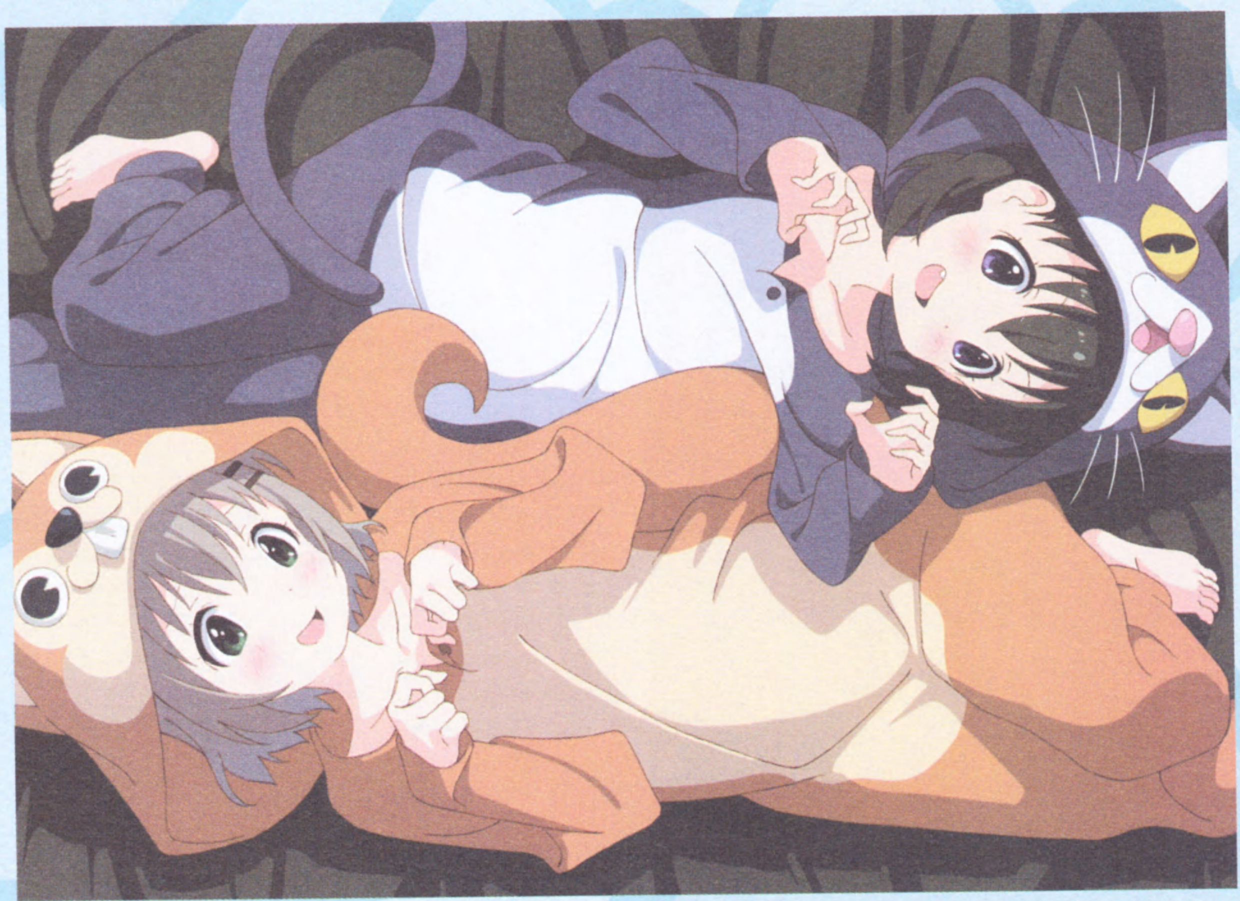
▲同人志『向山进发』

番中极为少见的带有连续性的剧情片模式，动画作画质量上乘，声优阵容亦十分强大，甫一开播就牢牢抓住了观众们的眼球。

长久以来，之所以泡面番大多以剧情无关痛痒的日常剧、单元剧为主流，主要是受到了不到 5 分钟的短小篇幅的极大限制。原本泡面番诞生的一大初衷就是颠覆按部就班的普通 TV 动画剧情片的体裁，以制作广告短片的轻松心态来拍摄娱乐性至上并带有实验性的泡面番。但随着泡面番数量的猛增，其模式趋于固定化，逐渐变得与传统 TV 动画泾渭分明起来。而此时想到反其道而行之，将泡面番的体裁与传统 TV 动画的剧情连续性结合起来的山本裕介不能不说是一个天才！

作为老牌监督，山本一眼就看出了原作漫画的优缺点，しろ身为漫画家最大的软肋莫过于漫画技巧的稚嫩，『向山进发』漫画的质量不会比同人志好多少，しろ甚至还把控不好角色的头身比，当然也毫无技巧可炫，这类漫画动画化时不可能靠演出取胜的。但しろ的长处是节奏把握的能力，漫画每一话的篇幅都很适中，





只集中笔力将一件事交代清楚，所以意外的很适合拍成泡面番。一话三分半的篇幅只要安排妥当，放入原作两话的容量是绝无问题的，而且还能将しろ花费不少心血穿插在剧情中的登山豆知识几乎原封不动的搬到动画中，这也是托了泡面番表现形式自由的福。这么说来『向山进发』与泡面番的结合简直就是天作之合，但山本裕介的着眼点似乎放得更长远。随着原作剧情的深入展开，四位登山少女们也逐渐从百米小山包向千米以上的真正大山发起挑战，接下去少女们还会征服日本最高峰的富士山和世界上最危险的山峰谷川岳，本格的登山活动渐渐展开，篇幅也会随之拉长，三分半的泡面番势必就无法 hold 住剧情容量。再者正因为吸引到饭能市政府、西武集团这样的大公司的关注，『向山进发』才要在圣地巡礼这一目的上大做文章。时下琦玉县全县都在打造动漫王国的计划，饭能当然也很清楚秩父市作为『未闻花名』的圣地近几年是何等风光，所以为『向山进发』的拍摄大开绿灯，当地的各种联动和配合活动也搞得有声有色。西武集团的投入程度就更不用说了，西武财大气粗到什么程度呢？不仅经营铁路、开发房地产，还涉足零售业，拥有连锁性的西武百货公司，甚至很早就投资了体育事业，控股了琦玉县当地最有名的职业棒球强队"琦玉西武狮子队"。正因为有这样的裙带关系，『向山进发』动画尚未开播，连接饭能市和池袋的西武池袋线车厢内就贴满了动画的宣传海报，沿途车站也是如此。乘客一路被洗脑，一出站就是西武百货池袋店，又是满墙的海报和大屏幕上的 CM，进到店里还有动画的主题画展在西武画廊做展示，宣传的饱和程度令人啧啧称奇。这还不够，动画第二季开播时，动画两位声优主役井口裕香和小仓唯还被邀请到了琦玉西武狮子队的主场西武巨蛋球场，井口为狮子队与欧力士野牛队的比赛献唱了动画 ED 曲助兴，而小仓唯干脆用她的萌音当起了开球式的播报员，如此深度且高规格的合作放眼所有泡面番里恐怕都找不出第二家来。

综合以上种种考量，山本裕介携手 8bit 冒险将动画第二季在保留泡面番体裁的前提下，大幅将篇幅提升至 15 分钟，并拿下半年档的决定就完全能理解了，这就是将『向山进发』打造成系列化的大作的节奏。为此山本和 8bit 拿出了最大的干劲，而且在 8bit 社一度同时应付『向山进发』第二季和『灰色的果实』两部热门作品的情况下死守作画质量，几乎实现了零崩坏。主创团队的努力换来了动画 BD 销量的高歌猛进，而第三季似乎也已经呼之欲出了。山本裕介的决意收获了一开始谁也不敢预料的巨大成功！



隐秘而伟大：日本登山漫画简史

history of Japanese mountaineering comic

日本登山漫画的历史可以用去年人气爆棚的韩国男星金秀贤早年的一部电影名来形容——隐秘而伟大。

在『向山进发』之前还有没有过比较有名的登山题材漫画呢？尽管笔者绞尽脑汁却完全无法回忆起来，最后只得求助各种资料的帮助。一查才发现原来日本的登山漫画竟已有 30 多年的历史。

众所周知日本漫画有一个分野叫部活漫画，描写的题材是学校的社团活动，登山部也是社团活动中的一种，但实际上本格的登山活动并不被认为是一种大众运动，即便是那也要归入极限运动的范畴，因为登山的危险性太高。而且尽管早在明治时代日本的登山活动就已经与学校和学生联系在了一起，到了战后早稻田和明治两所大学的登山部更是日本在国际登山界的两张光鲜亮丽的名片，但登山漫画其实也不属于普通的部活漫画，因而自成一体。究其原因可能与专业性太强、取材难度太大有关，漫画家如果学生时代不是登山部成员的话，想必很难画出有说服力的部活题材登山漫画。

现在，有据可考的日本第一部登山漫画是漫画家村上もとか的作品『岳人列传』，发表于 1981 年，获得过 1982 年度的讲谈社漫画赏少年部门大奖，也被评价为“登山漫画的金字塔之作”。『岳人列传』由“西南壁”“赤足之壁”“北壁”“遥远的山顶”“登山绳”“喜马拉雅之虎”“吹雪”“K2”以上这 8 个短篇组成，登场角色和剧情主题都很丰富，既有根据历史上真实人物事件改编的“北壁”“遥远的山顶”“K2”，有描写两代登山人前赴后继，组成日本最强登山组的“登山绳”，以高考落榜生的人生成长故事为主线的“吹雪”，也有以两位尼泊尔夏尔巴人少年为主角，从他们的少年时代一直画到壮年时代的“西南壁”“赤足之壁”和“喜马拉雅之虎”的夏尔巴人三部曲。村上もとか并不以炫耀登山知识为资本，而是投入了更多的人文关怀，直击日本读者的痛点，所以作为登山漫画开山之作被评价为“金字塔之作”也并不为奇。

ここは地上のどこよりも天国に近い……!!!

かぎりなく気高く美しく、
そして底知れず冷酷な山々。
そんな山岳に挑み続けた岳人たちを描く
珠玉の傑作短編集!!!

My First BIG Special

岳人列伝（クライマー）

村上もとか

定価600円税込

COLUMN
村上もとか
SPECIAL
インタビュー!



继村上之后第二位发表本格登山漫画的是一位女性漫画家塀内夏子，有着“青春运动漫画盟主”美誉的塀内凭借自己高中时代参加过野外远足社团的经历 1982 年以登山漫画『背架与脚步声』一作出道，次年发表单行本『我们的山顶』。漫画的两位男主角恭介和邦彦分别属于肌肉男运动天才和成绩出众的优等生，性格迥异的两人因为登山这项爱好而走到了一起。不过本作与其说是登山漫画，还不如说了攀岩漫画更贴切。该作发表后遭致了恶评，导致塀内夏子改换笔名后另起炉灶创作其网球和足球等更大众化题材的运动漫画。不过塀内夏子还是对登山念念不忘，在 2005 年再度发表本格登山漫画『伊卡洛斯之山（イカロスの山）』，这部作品一口气连载了 10 卷，可以说是最有影响力的登山漫画之一。『伊卡洛斯之山』描写的是三上和平冈两个自大学时代就开始结伴登山的伙伴，以登顶珠穆朗玛峰为目标，不断克服人类极限，征服世界各地 7000 米以上高峰。

在登山漫画的分野里，较晚出现的『伊卡洛斯之山』可以说是一部比较有代表性的集大成之作。将友情作为漫画主线之一是主流登山漫画的一大特点，其实像植村直己这样的登山孤狼毕竟不是主流，所以漫画家更倾向于双主角的模式，这与登山活动本来的特性也比较相符，一则攀登海拔 7000 米以上的高峰单枪匹

马是做不到的，非要组成登山队不可，二则向7000米以上高峰发起登顶冲锋的冲锋队最低程度由两人组成。所以权衡之下漫画主人公必须有可靠的伙伴作为后盾，设计两人的主角阵也是最为合适的。双主角的设置还有利于作者营造相互竞争、相互激励的氛围，这也可以说是日本运动漫画定番式的设定了。此外塀内夏子在『伊卡洛斯之山』中使用到的登山专业知识也结合了战后50年代日新月异的科技进步，较之前的一些元祖作品更具有时代感。其实自1953年英国人希拉里和藏族人诺尔盖首次登顶珠峰以来，人类在登山技巧和登山装备两方面都有了长足的进步，登山活动也因此变得更平易近人，以致于最后诞生出了以少女为主角的『向山进发』。不过人类在变幻莫测的大自然面前永远是无助和渺小的，还是以攀登珠峰为例，迄今为止已有不下5100人登顶成功，但珠峰的登山事故率还是居高不下，甚至在2014年发生了同一登山队16人遇难的历史上最惨痛的纪录。『伊卡洛斯之山』也很着笔墨于人类对山峰的敬畏之情，这显然已经超过了少年漫画的热血和励志，已经进入了探讨生命价值的青年漫画的范畴里。

除村上もとか和塀内夏子以外，漫画界另一位以登山漫画而闻名的作者就是谷口ジロー。1971年出道的谷口绝对可以说是老资格的前辈漫画家，谷口第一部与登山有关的作品是1986年发表的『K』，这部漫画根据脚本家远崎史朗的原作改编，男女主人公分别是寄居在喜马拉雅山脉地区尼泊尔村落里的日本登山家和当地的少女，标题“K”是西方登山界对高大山峰的一种命名的方式，比如玛夏布洛姆峰为K1、乔戈里峰为K2、布洛阿特峰为K3等等。谷口ジロー还有两部登山漫画，一部是短篇『约定之地』，收录于1992年的漫画集『养狗』中，另一部是2001年度文化厅媒体艺术祭漫画部门的获奖作品『垂直极限（神々の山嶺）』。该作改编自著名小说家梦枕貘的小说，带有冒险和悬疑成分，描写的是有志于挑战冬季不带氧气瓶攀登珠峰西南壁的日本登山家羽生丈二解开登山史上最大谜题——英国登山家乔治・马洛里的遗体之



谜。有趣的是梦枕貘的小说发表后不久的1999年，马洛里的遗体就被国际登山队所发现，却又留下了马洛里是否是人类历史上首位登顶珠峰成功者的新谜题。跨界作家梦枕貘在世界范围内拥有众多拥趸，其文笔自然是毋庸置疑的，谷口ジロー的漫画版借助原作的人气也获得了极大的成功，可以说是登山漫画中少有的几部获主流奖项认可的佳作。

其他有名的登山漫画还有岛崎让的『直到蓝色冰川的尽头（蒼き氷河の果てに…）』、石塚真一的『岳 大家的山（岳 みんなの山）』、池上辽一的『强力传』、坂本真一的『孤高的人』等几部。







1986年发表的『直到蓝色冰川的尽头』的作者是以『霸王传说 骁』而闻名的少年漫画家岛崎让。『直到蓝色冰川的尽头』的主角正是植村直己，描写的是植村与在明大时代结识的同窗好友小林正尚一起组队攀爬处女峰戈尊巴峰时的故事。漫画详细描写了小林所在的第一冲锋队登顶失败后，植村与尼泊尔向导本巴・特吉两人组成第二冲锋队最后成功登顶戈尊巴峰的整段经历，漫画一共只有4话，翌年与作者其他两篇短篇作品组成了单行本发售。

『岳 大家的山』从2007年连载至2012年，单行本共18卷，是目前篇幅最长的登山漫画。作者石塚真一独辟蹊径，聚焦长野县山岳救助队，以日本北阿尔卑斯山脉为舞台，这类发生在读者身边，又稍微有点距离感的题材很受一般读者欢迎，漫画先后摘得过2008年度漫画大赏和小学馆漫画赏一般部门大奖，并得到当年

文化厅媒体艺术祭漫画部门优秀奖。作者巧妙的将漫画主人公岛崎三步的身份设定为在世界各地有过丰富登山经验的山岳救助志愿者，而女主角椎名久美则是山岳救助队的警官，这样一来剧情就可以在山岳救援、男女主人公的日常生活、以及岛崎三步游走于世界各地的登山活动之间游刃有余的展开。这种兼顾到剧情的专业性和日常性，并在主人公的亲和力方面狠下功夫的描写方式是漫画博取大人气的首要原因。

『强力传』和『孤高的人』都改编自直木奖获奖小说家新田次郎的小说原作。新田次郎因撰写『武田信玄』而蜚声海外，不过新田本身也是一个气象学家，所以将很多气象知识融入到了作品中，写就了相当独特的作品，直木奖获奖作品『强力传』就是其中一部，小说的主人公是需要背负几十公斤的大石登山的挑山工（强力在日语中有替登山客背负重担的向导的意思），新田还描写过长期在自然环境恶劣的高山上驻守的气象观测员，其笔下的登山小说大多是相当异色的作品。

『孤高的人』漫画版发表于 2008 年，单行本已达 17 卷之多，也获得过 2010 年度文化厅媒体艺术祭漫画部门优秀奖，可以说是眼下最有人气的登山漫画，单行本销量远在『向山进发』之上。『孤高的人』是一部本格登山作品，主人公加藤文太郎是历史上真实存在的人物，是日本第一个完成 100 公里山岳纵走的登山家，1936 年时在冬季攀登海拔 3180 米的枪之岳时不幸遇难，年仅 30 岁。小说版描写的就是加藤文太郎的生涯，不过漫画版对此进行了大幅度的改编，主角阵全部换成了高中生，故事的时代和舞台也做了大调整，更符合现代读者的口味。漫画的某些剧情与『伊卡洛斯之山』有异





曲同工之妙，用了不少篇幅刻画主人公和登山伙伴们征服众多 8000 米以上的大山，漫画中还虚构了一个叫“14 峰登山会”的组织，专门组织攀登世界上 14 座 8000 以上的高峰。不过『孤高的人』的终极目标并不是日渐商业化的珠峰登顶，而是攀登迄今未有人涉足过的世界第二高峰乔戈里峰（海拔 8611 米）的东壁。

另有一些登山漫画也在日本登山漫画史上留下过浓墨重彩，比如描写登山家小西政继生涯的『冰壁的达人』，小西 1971 年时曾与植村等人一同在冬季攀登大若拉斯山难攻不破的北壁，因冻伤而失去了双脚的全部脚趾，但小西此后坚持登山直到 1996 年在攀登马纳斯鲁峰时不幸遇难。又如红林直的漫画『飞奔的登山靴（山靴よ疾走れ !!）』以山地巡逻队队员为主人公，也是一部异色的登山漫画。▲

（未完待续）


飞跃苍穹
蒼の彼方のフォーリズム



的青春热血物语

——sprite新作『苍蓝彼岸的四重奏』

■文/如月千华 ■责编/白石 ■美编/塔里

引言 Introduction

说起 sprite，让人最为印象深刻的就是画风靓丽的人设以及盛大的售前宣传。虽然从 2010 年发售处女作『恋爱选举巧克力』（下文简称『恋选』）开始，算上全年龄马甲 fairys 发售的『现在就想告诉哥哥我是妹妹』（下文简称『现妹』）一共也就两部作品，但是每部作品的销量都可谓不俗，这一成就与春夏冬悠的画风以及前期的各类宣传显然是分不开的。

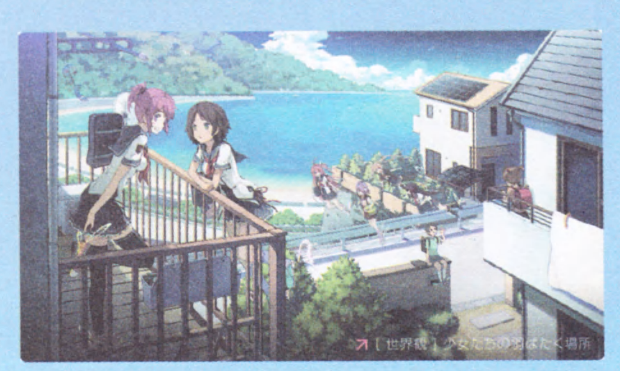
不过，与之形成反差的是，玩家对两部作品的评价都比较微妙。虽然还没有达到雷作的地步，但是剧情中时不时出现的超展开一直为人诟病。显然，sprite 也看到了这一问题，因此，当他们于 2013 年宣布新企划时，打出了"sprite × 木绪那智・渡边僚一・陆奥龙介"的标语。其中，负责主笔的木绪那智曾经参与过戏画作品『坂上旋风（さかあがりハリケーン）』的剧本创作，也曾为 2014 年热播的 10 月新番『灰色的果实』的原作游戏写作剧本，可以说是一位颇具实力的剧本作家。而剩下的两位也有点来头，渡边僚一曾经参与游戏『はるまで、くるる。』的剧本写作，而陆奥龙介则是木绪那智参与『坂上旋风』剧本创作时的同僚。相比起为前两作写作剧本的坚木功，这三位的实绩都在其之上，这让人对新企划有了较高的期待。这个企划的最终产物，便是于 2014 年 11 月 26 日发售的 Gal Game『苍蓝彼岸的四重奏（蒼の彼方のフォーリズム）』（下文简称『苍彼』）。

世界观与剧情角色赏析 World & Character



世界观：反重鞋与 Flying Circus

Fake baseball game by Anti gravity shoes



按照制作人坂本亮（サカモトアキラ）的说法，本作与前两部作品处于同一世界观下，时间正好是『恋选』中的主角们在进行学生会选举的时候。然而，相比于前两作，本作的科技树感觉上攀得更高些。本作中，人类发现了一种反重力子，并将其实际运用到了生活中，生产出了一种能够让人们在空中漂浮、飞行的鞋子——反重力子鞋（アンチグラビトンシューズ），简称反重鞋（グラシュ）。作为一种代步工具，反重鞋由于能够飞行的高度并不高，因此在高楼林立的大都市里并没有太多施展的空间；然而，在没有太多高层建筑的乡下，尤其是群岛，这一发明为居民们的生活带来了便利，使他们不依靠船只就能轻松往返于各个岛屿之间。故事的主舞台久奈滨岛所在的四岛群岛就是这样一个地方，在这里，穿着反重鞋在空中飞行是习以为常的事情。

在此基础上，人们进一步发明了穿着反重鞋进行的竞技运动，这就是 Flying Circus（下文简称 FC）。FC 是单人竞技项目，一般选择在海洋之上的空域进行，以减少运动员意外掉落时的危险。四个使用反重力子漂浮在空中的浮标发射出的光线围成了一个边长 300 米的正方形区域，这便是 FC 的比赛场地。四个浮标上分别标有 1、2、3、4 的数字，分别被称为第一浮标、第二浮标、第三浮标和第四浮标，按逆时针顺序排列。第一浮标为比赛的起点，两名对战选手需要由此出发开始比赛，绕场地按浮标顺序飞行。比赛的得分方式有两种，一种是首先触碰到目标浮标，另一种则是触击另一名选手的背部。为此，FC 的选手分为三种类型：一种是以速度见长，将触碰浮标作为主要得分手段的 Speeder；一种是以灵活运动见长，将触碰另一名选手背部为主要得分手段的 Fighter；最后一种则是两者兼而有之的 All-rounder。比赛为计时比赛，在规定时间内，获得分数多的选手获胜。比赛中，允许有一名指导选手的地面指导人员，称为 Second。由于能比选手更全面地了解比赛，Second 的优劣有时候能够决定比赛胜负。

主人公与共通路线

Talented player in the past

主人公日向晶也小时候是一名 FC 选手，并拿下过少年组的全国冠军，但是却因为一些原因，离开了 FC 这个项目，并有意疏远与之相关的一切。为此，他还特意选择了久奈滨学院这所在 FC 项目上排不上号的高中。当他已经习惯





了作为一名普通高中生的生活时，他与转校生仓科明日香相遇了。

明日香是从外地举家搬迁而来的，在此之前她从未接触过反重鞋，更不要说FC了。可是，这个少女不知为何却憧憬着蓝天，向往着在蓝天上飞翔。当晶也第一次带着她飞上蓝天时，她便被反重鞋彻底吸引了。而之后，与佐藤院丽子的非正式比赛，更是让她爱上了FC这项运动。她不仅主动加入了久奈滨学院FC部，还和部长青柳紫苑（男，喜欢肌肉的兄贵）一起想要拉拢晶也加入。晶也的同班损友鸢泽美咲以及憧憬美咲的一年级学妹有坂真白也抱着好玩儿的心理，参与进了这场拉拢中来。

晶也嘴上虽然百般推脱，但是看到明日香对于FC的热爱，让他回想起了曾经在蓝天翱翔的岁月。即便时过境迁，曾经品尝过的快乐也不会从记忆中削去。所以，当看着部长用他那不科学的训练方法带着明日香等人训练时，晶也再也坐不住了。最终，他以教练和Second的身份，再次投身这个曾经让他欢喜让他愁的项目。

虽说晶也曾经作为选手有过很好的成绩，但是当教练毕竟还是头一遭，而且手下的这些选手里，除了部长和美咲之外，都毫无FC经验，这支队伍比想象中的要难调教得多。为了实现在地区夏季大赛上进入前八的目标，晶也殚精竭智，其间还在顾问老师各务葵的安排下，与四岛地区FC最强的学校高藤学园（即『恋选』中主角们所就读的学校）福留岛分校进行了一次集体训练。久奈滨学院的选手们虽然成长得很快，特别是明日香的进步非常明显，但是夏季大赛还是给了他们当头一棒。部长在第一轮便被迷之选手乾沙希击败，而社团里实力最差的真白也在首轮就败下阵来。社团的王牌美咲虽然在第一轮中战胜了高藤的希望之星市之濑莉佳，却不幸在第二轮对上了同属高藤的上一届地区冠军真藤一城。更不幸的是，真藤一城的下一个对手正是好不容易突破前两轮的明日香。在一场激烈的比赛后，久奈滨学院FC部未能完成进入前八的目标，夏季大会遗憾收场。

然而，与之后决赛上发生的事情比起来，没有进入前八却算不上什么大事了。因为在决赛中，迷之选手乾沙希以一种前所未见的战术压倒了之前显示出强大实力的真藤一城，将这位四岛地区的FC霸主挑落马下。晶也从这场比赛中感到了恐惧，因为乾沙希所做的一切根本就是在否定过往的FC项目。可是，在这时，明日香的脸上却露出了微笑，一如她当初加入FC部时一样，像极了一个见到新玩具的小孩子。从明日香的笑容中，晶也第一次开始意识到，自己也许正在指导一个不得了的选手。

夏季大赛尘埃落定，漫长的暑假即将到来。而暑假结束之后，很快便是FC的秋季大赛。为了准备秋季大赛，晶也走出了人生的新一步。











市之濑莉佳 Ichinomi Rika

CV. 三代真子

莉佳篇：死板的优等生
Good student witch abide by the rules

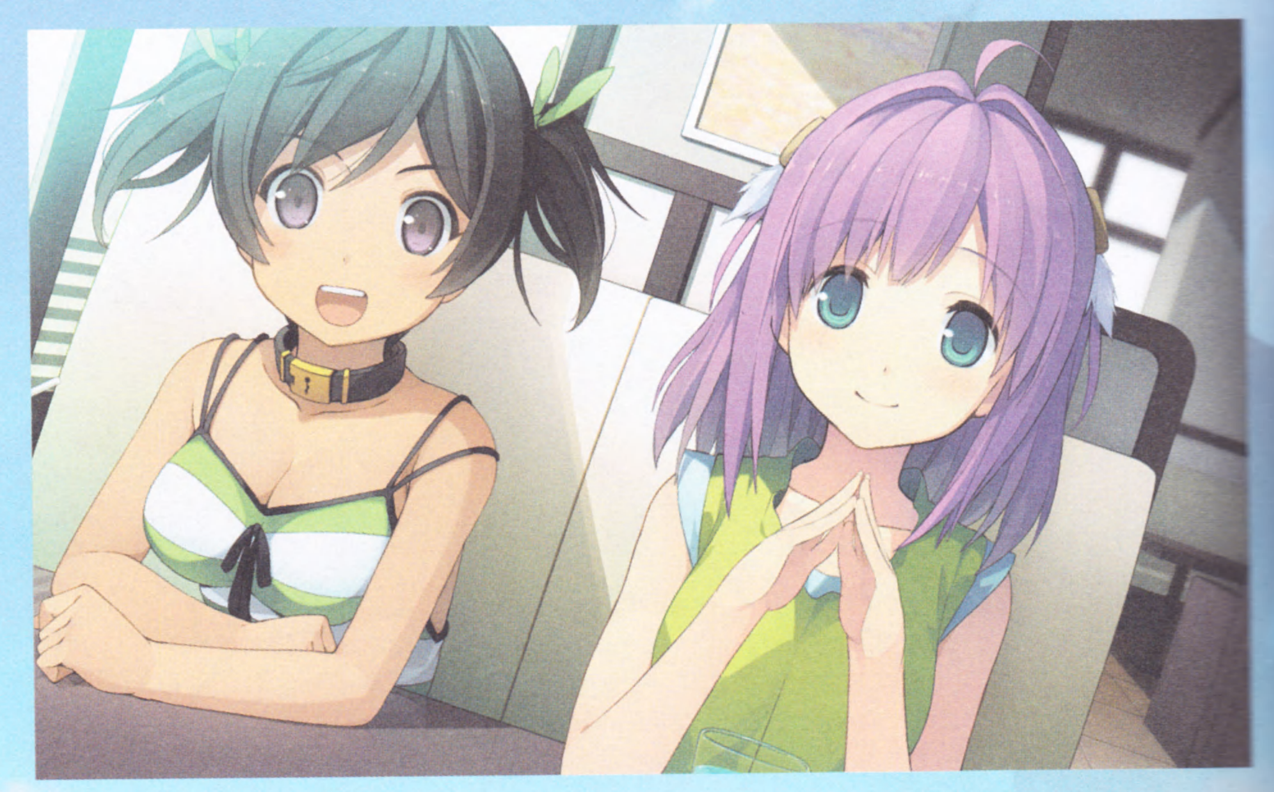
莉佳和明日香一样是转校生，而且凑巧的是，她的新家就在日向家隔壁，房间的窗户正对着晶也房间的窗户，为此闹出了不少"事故"。

在来到四岛地区之前，莉佳就曾有过 FC 的经验。喜爱 FC 的她选择就读四岛地区该项目上最强的高藤学园福留岛分校，并很快成为该校 FC 部的希望之星。性格认真的莉佳是一名优等生，掌握 FC 的基础技术也非常快。但过于死板的性格使得她在实战中缺少随机应变的能力，妨碍了她进一步的发展。为此，身为学长的真藤一城希望晶也能够帮忙指导莉佳。而当前莉佳的状况让晶也想起了曾经的自己，那个明明遇到了障碍，却不愿意与自己的教练各务葵商量，最后走到放弃 FC 这一步的自己。因此，他很爽快地答应了这个请求，希望能够通过自己的指导不让莉佳走自己的老路。

由于曾经在一起集体训练过，莉佳与久奈滨学院的选手很快打成了一片。但是，她却对于晶也安排的训练项目表示出不理解。而就在这时，高藤学园的 FC 部发生了一件大事。堂浦工业学园的 FC 选手黑渊霞突然出现，并提出进行练习比赛。霞使用犯规手段，将与她比赛的几名高藤选手都弄成了脑震荡。虽然高藤学园随即向地区 FC 管理委员会提出抗议，但结果只得到了霞禁赛七天的结果。

霞的事件使得高藤 FC 部的日常训练乱了套，为了帮助他们，晶也提出了两校 FC 部集体训练的提议并被接受。然而，平稳的集体训练才进行了没多久，黑渊霞再次出现。原来她趁着禁赛开始的前一天，想要再次与高藤的选手进行比赛。虽然霞的目的路人皆知，但是面对她的挑衅，莉佳还是有些按捺不住了。这时，明日香抢先一步，主动提出要与霞进行比赛。晶也在分析情况后，认为现在的选手中明日香是最有可能获胜的，因此同意了比赛。比赛的进程也和晶也预想的一样，纯粹喜爱着 FC 这个项目的明日香根本无视了霞的挑衅，用自己的技术逐渐拉大了比分差距。就在众人以为比赛将以明日香的胜利告终时，霞却出其不意对明日香使用了犯规手段并造成了明日香受伤。

明日香的受伤虽然延长了霞的禁赛期，但是她仍然被允许参加秋季大赛。众人都认为要在秋季大赛上赢下霞，这样才有可能让她真正意义上意识到自己行为的错误。在选择选手时，晶也意外地选择了看上去与霞相性及其不佳的莉佳。针对莉佳的性格和霞的比赛方式，晶也组织了一系列的特训。在此过程中，莉佳不仅逐渐改变了自己原本死板的比赛方式，她与晶







也之间的感情也逐渐升温。

当两人终成眷属之后，莉佳向晶也提及了自己在转校至四岛群岛之前参加FC的情况，提到了有一个带领她就进FC世界的女孩，而这个女孩竟然就是黑渊霞。当在秋季大赛上，莉佳终于与霞进行比赛，并用小时候的昵称称呼霞时，霞丝毫不领情。对于她而言，莉佳迅速成长的FC实力让她感受到了努力与才能的差距。霞为了战胜莉佳，这才走上了使用犯规技术的道路。

比赛如想象中的一般惊险，霞数次想要用犯规手段使莉佳受伤，但都被莉佳和Second的晶也设法避免。比赛中，莉佳快乐飞翔的样子，触动了霞，让她逐渐唤起曾经对FC的喜爱。当她最终在比赛中哭着说道“我想要……进行快乐的比赛”时，霞终于从过往的黑暗中被解放了出来，而莉佳也完成了对自己的超越。



有坂真白 ArisakaMashiro

CV. 瀬良みと

真白篇：努力的傲娇学妹

Studious Tsunderekouhai

在晶也的眼里，真白一直是缠在美咲身边的那个跟班。看着她不停地叫着美咲前辈，不停地向着美咲“示爱”然后又不断地被美咲拒绝，这便是久奈滨学院FC部的日常。

然而，晶也不知道的是，真白是一个不善于表达自己感情的女孩子。她虽然平日里经常对和美咲关系亲密的晶也恶言相向，但其实对这位学长颇为信赖。因此，她才相信着晶也在开始知道她FC时与她许下的诺言——“我会让真白赢一场”。

可惜，诺言没能在夏季大赛上实现。于是，夏季大赛结束后，晶也再次与真白许下同样的诺言。正当真白为了实现诺言而努力时，美咲却突然宣布退出FC部，这让众人有点措手不及，更是让真白失落不已。为此，晶也又与真白许下了新的诺言，那就是将美咲带回部里。

为了两个诺言，晶也和真白开始了奋斗。渐渐地，真白发现自己爱上了晶也。可是，不善于表达自己情感的她却不知如何去告白。一次次拐弯抹角地示爱都被晶也误解，每次练习都被安排去和来帮忙的美咲组成一组。每次晶也的误解都让真白很生气，不小心又拿出了不好的态度；可过后，又让真白很后悔，老想着要向晶也道歉。

其实，晶也并非对真白毫无感觉。虽然训练时与真白并不在一组，但是他确实一直关注着真白，也注意到了她一点一滴的进步。虽然









论天资，真白也许比不上明日香和美咲；但是她努力的身姿，确实吸引着晶也。而真正让晶也觉察到自己心意的，是在与高藤学园的练习比赛。真白虽然输了比赛，却没有在身为教练的晶也面前显露出一丝沮丧。可晶也却知道，真白并不是那么坚强的女孩。他拼命地寻找着这个娇小的身影，想要给予她安慰。正是在这寻找之中，晶也终于发现，自己已经喜爱上了这个女孩。

晶也和真白终于走到了一起，但是诺言还是没有实现。特别是美咲，全然没有要回来的意思。情急之下，真白向美咲提出用 FC 的输赢来决定美咲是否回归，但却被美咲拒绝。晶也一开始已然放弃了让美咲回归的想法，但是在听了真白母亲有坂牡丹的一席话后，觉得还是应该让美咲与真白对战。他想方设法为真白争取到了这次机会，而比赛被安排在了秋季大赛的前一天。

这是一场天赋与勤勉的较量，真白并不占有优势，美咲渐渐取得领先，一切仿佛都在述说着在天赋面前努力是何等无力。然而，既然真白没有气馁，晶也就不会放弃。何况，真白的努力并非无谓，她所缺少的只是阅读比赛和随机应变的能力；而这些，正应该是作为 Second 的晶也去给予弥补的。

在赢得比赛的那一刻，真白最终证明了天赋并不是 FC 的一切，而晶也也完成了当初与真白许下的那两个诺言。



鸢泽美咲

TobisawaMisaki

CV. 绀野由梨

美咲篇：宿命的同级生损友

Trouble maker friend

美咲的故事其实从夏季大赛就开始了，因为随性的她在真藤一城和明日香的比赛上第一次露出了嫉恨的表情。这个表情里，包含了很多东西。这里面有愤恨，愤恨于一城为什么是在对阵明日香时而不是在对阵自己的时候使出全力；这里面有不甘，不甘于自己上一场比赛为什么没有能够让一城使出全力；这里面还有嫉妒，嫉妒于明日香能够让一城使出全力，嫉妒于明日香的“天赋”。这一切，都让她感到彷徨、恐惧。而给予这样的美咲致命一击的，是之后的决赛。当她为乾沙希的恐怖统治力颤抖不已时，明日香却在微笑。她发现，自己和这个才开始 FC 没多少时间的女孩已经不在一个水平上了。因此，她开始逃避 FC 部。





晶也等人使出浑身解数，总算是抓住了美咲。然而，却让美咲撞上了明日香与高藤FC部新部长佐藤院丽子的练习比赛。比赛中，明日香展现出了比夏季大赛更为恐怖的实力，让美咲彻底陷入绝望。在各种感情的纠葛中，她对晶也言明自己要放弃FC。

这样的情况晶也无比熟悉，因为曾经的自己也是如此。那时，晶也刚拿下少年组的全国冠军不久，准备要去参加世界大赛，被誉为FC的希望之星。然而，连续获奖和世人的期待让尚且年少的他背负了巨大的压力。就在这时，他遇到了一个假期来附近奶奶家探亲的男孩。男孩缠着晶也要学习FC，并要求与晶也比赛。一开始，晶也轻松获胜。可男孩渐渐地追上了晶也的速度，并最终超越了晶也。被一个几小时前还对FC一窍不通的外行人超越，这使得晶也的心理大坝溃堤了。他一怒之下决定放弃FC，而且还将曾经获奖的剪报和得到的奖杯全部损毁。那之后，他极力避免接触FC，甚至不穿反重鞋而改为徒步上学。因为，一旦接触到与FC相关的东西，他的心里就会有一种黑暗的情感涌出。对于被这样的感情折磨多年的晶也来说，他比谁更清楚放弃对于心灵的折磨。他不希望美咲走上自己的老路，因此竭尽全力想要劝美咲回来，甚至为此在日常训练中有点魂不守舍。指导老师各务葵显然看出了这一点，所以她做出了撤销晶也FC部教练一职的决定，让他成为美咲一人的教练。





卸去了重担，晶也终于可以一对一盯梢美咲。在两人的闲聊之中，谈及了美咲是为何开始FC，而她所描述的那段经历与当初让晶也放弃FC的那段经历完全一致。原来晶也记忆里那个短发的“男孩”就是美咲，而美咲眼中那个中短发的“女孩”正是晶也。真相揭开的那一刻，晶也再也控制不住自己的感情了。曾经让自己放弃FC的人现在自己却要放弃FC，这是说什么也不能允许的。激烈的情感碰撞后，晶也终于说服了美咲，让她重返FC。

美咲开始了艰苦的训练。在晶也的指导下，在原部长紫苑、FC商品专卖店店长白濑隼人以及和隼人相识的谜之蒙面选手的帮助下，美咲不仅要为自己曾经不重视的基础训练补课，还要锻炼自己最不擅长的思考阅读比赛能力。同时，为了能在秋季大赛上拿出好成绩，大家还一起考虑着如何击败乾沙希，而最终得出的结论是，学习背面飞行。

练习背面飞行是更为辛苦的，但确实有效。在秋季大赛的半决赛，依靠这一秘技，美咲击败了乾沙希，与明日香相遇于决赛。看着曾经与自己有着同样心结的美咲终于能够放下心魔，快乐地翱翔于天空，晶也的心结也在渐渐解开。秋季大赛最终以美咲的冠军收尾，而目睹这一切的晶也，也慢慢开始踏上了自己的FC选手复出之路。



仓科明日香

Kurashina Asuka

CV. 泽田なつ

明日香篇：享受苍穹的少女

Flying enjoyment gril

如果对明日香的经历没有了解，那么人们很难相信这个在夏季大赛上让真藤一城使出真本事的女孩才开始 FC 短短几个月。用各务葵老师的话来说，明日香是一个怪物，是和乾沙希一样的怪物。因此，也只有明日香才最有可能能够击败乾沙希。

当晶也答应指导明日香打败乾沙希的那一刻起，就注定这不会是一段好走的路。在夏季大赛上有着统治级表现的沙希经过进一步的训练，在秋季大赛只会变得更强，这一点谁都知道。但是，晶也对这一点的认识显然过于浅显。若非伊莉娜带着沙希来到久奈滨踢馆，晶也大概很难体悟到沙希真正的强大。而之后一城与明日香的练习比赛，更是给了晶也当头一棒。为此，晶也不得不制定出更为艰苦的训练计划，而明日香面对这样的训练计划却毫无怨言，笑着全盘接受。如若不是明日香在训练中昏厥，晶也永远也不会意识到，自己所训练的这个选手也是一个柔弱的女孩。只是进行表面上的理解是不行的，正像葵老师之前对晶也说的那样，必须走进明日香的生活才行。

于是，晶也开始更多地去了解明日香，而两颗心也渐渐靠近。当两个人终于走到一起时，秋季大赛的日子也一天天逼近了。

就在秋季大赛即将开始之际，葵老师在半夜里将晶也叫了出来，向他传达了一个不好的消息——乾沙希还留了一个杀手锏，如无法破解明日香必败。晶也向葵老师打探破解之法，但葵老师表示自己只有一个不是办法的办法。而晶也连这个杀手锏的真貌都没见过，就更别提思索对策了。结果，他只能在不安之中迎来了比赛当天。

秋季大赛没有出现太大的冷门，明日香和沙希都毫无悬念的进入了决赛。决赛伊始，明日香针对性的练习发挥了作用，她一度压制了沙希。然而，就在比赛时间还剩一分钟左右的时候，场上风云突变。沙希解放了其反重鞋的第二形态，这使得这双鞋子的性能超过了目前为止所有的反重鞋，明日香完全被玩弄于股掌之间，比分瞬间被追平。然而，沙希并没有给予明日香最后一击，因为根据伊莉娜的指示，她准备在 10 分钟的加时赛中彻底摧垮明日香。

面对沙希的变化，她手足无措。而对此，晶也也束手无策，只得再次求助于葵老师，并表示再不靠谱的方法也愿意一试。在葵老师的提示下，晶也找到了突破口。他让明日香在不打开平衡装置的情况下去参加加时赛。没有了平衡装置，明日香在比赛伊始确实有点踉跄，不过也很快掌握了诀窍，并发挥出了超越沙希新形态反重鞋的性能，最终赢下了比赛。

FC 开始迎来了新的时代，而晶也也迎来了新的生活。看着明日香欢快飞翔的身影，他心中的阴霾早已抹去，与心爱之人共翔蓝天的心情呼之欲出。晶也的教练生涯还没有结束，晶也的选手之路又重新开始。









作品整体评析 The overall evaluation of the works



『苍彼』继承了 sprite 系作品一贯的大卖，发售伊始关东地区的 Gamers 以及日本亚马逊等平台就一度出现脱销。而各大游戏销量榜上，『苍彼』也毫无悬念地夺下 2014 年 11 月最畅销 Galgame 的宝座。

其实，这种大卖在预定的时候就已初现端倪。根据 sprite 官方通贩的数据，开通预订之后头三天，『苍彼』官方通贩的预订量就已经达到了『恋选』官方通贩的预订量。也正是因为有这种底气，sprite 才会在游戏正式发售之前就宣布了『苍彼』将 TV 动画化的消息。

评价方面，虽然已经发售了近两个月，但『苍彼』在批评空间上的中间值还是达到了 85，对于以往只能拿到 73、74 的 sprite/fairys 来说，这次的作品无疑算是打了一个翻身仗，终于能有一部叫好又叫座的作品了。



亮点：架空竞技运动 Flying Circus

Bright spot:SFtical fake baseball game

『苍彼』最大的亮点无疑是架空竞技运动 FC。这项由主笔木绪那智构想，渡边僚一协同设计完成的运动在整部作品当中有着举足轻重的地位。

这项运动的名称其实是直接形容运动内容的，即拥有很多像马戏那样华丽动作的空中飞行运动。为了能够让玩家在游戏时投入这项运动，制作人员作了很多思考。

首先，在服装选择上，FC 选手所穿着的运动服是类似于泳装一样的紧身衣。这一方面应该是考虑到在空中飞行就像人在水里游泳一样，这样的服装设计能够减小飞行时的阻力；另一方面，应该也是考虑了视觉效果——这么显身材的衣服不用想也知道有多么的秀色可餐了。

其次，在画面表现上，FC 选手的反重鞋能够发射出彩色的光带，在飞行时形成荧光轨迹；当 FC 选手背部被另一名选手击中得分时，则会出现类似 AT 立场的屏障。游戏中将其解释为方便观众观看，而实际上，屏幕前的玩家也能够通过这些来直观地理解比赛进程，帮助他们更好地融入游戏的世界中，增强整个运动的表现力和画面感。

第三，在游戏演出上，制作人员也颇费思量。使用角色插入画面来表现此时角色的心理，通过在高潮部分插入的节奏感十足的 OP『Wings of Courage ~ 空を超えて ~』和『INFINITE SKY』来调动着玩家的神经，这些处理都让屏幕那边的架空运动更有临场感。

正是有了这些，才能让玩家在游戏时，观赏到选手们在竞技场上的华丽技术，体会到 Second 们在场边的斗智斗勇。这无疑让玩家对作品有了更好的代入感。

主题：努力、天赋与热忱

Theme: hard work, talent and enthusiasm

本作的男主角晶也与『恋选』和『现妹』的男主角不同，是一个有故事的人。他曾经是优秀的 FC 选手，却最终放弃了 FC，因为他觉得自己没有天赋。但是他的想法正确吗？真白线和美咲线给出了否定的答案。真白线中，努力的真白最后战胜了有天赋的美咲，这一结果证明天赋并不能决定一切；美咲线中，美咲通过努力，证明了她的天赋并不比明日香差，这说明天赋与努力是相辅相成的。



那么，晶也究竟缺了什么？莉佳线和明日香线给出了解答。莉佳线中，让有天赋同时也很努力的莉佳最终更上一层楼的，是对于FC的热忱。不扣死理，全身心地享受自己喜爱的运动让莉佳有了进步。同时，在这条线中，也通过黑渊霞表现了缺乏热忱的可怕。为了胜负不择手段，这是万万不可的。

明日香线里，对于这一点的表现更为直接。因为明日香自己的强大便来自于对于FC的热忱。她之所以想要战胜沙希的目的就在于此，她想要证明,享受运动的重要性。而在这条线中，晶也也比其他线里更早的悟到这一点，所以面对伊莉娜提出的FC是否需要华丽技术的问题，他给出了否定答案。因为这些华丽技术的存在理由之一，就是为了让FC更加赏心悦目，让人们能够更好地享受这一项目。

“仰望苍穹，一直看着它，答案便在彼岸。”曾经，各务葵将这句话镌刻于晶也的反重鞋上。FC是一项在空中飞行的运动，若不能一直仰望苍穹，保持着对这片蓝天的热忱，那又怎么可能获得真正的答案呢？所以，努力也好，天赋也罢，如若缺少了热枕，那便很有可能失去前进的方向。



总评：白玉微瑕 General comments:nice one with a slight blemish



在制作『苍彼』之前，sprite发生了一些变化,其中最为主要的,便是负责『恋选』和『现妹』的主力画师春夏冬悠离职。因此，接手人设的是两名新画师——悠木一香和铃森。笔者当初曾经担心更换画师会给新企划带来不好的结果，但现在看来完全是杞人忧天。

从画风上来看，悠木一香和铃森两人有刻意模仿春夏冬悠画风的感觉，但是又有着不同。春夏冬悠的笔触带有粉彩画的感觉，人物看起来略带飘渺之感；而『苍彼』的画风则更加偏向于通常的Galgame，显得更为肉感。前者的画风虽然惊艳，但是在表现工口方面则显得有些力不从心；而后者虽然看似普通，但在整体上却更加实用。可以说，这次两位新画师的表现绝对算得上出色。

音乐制作方面，由于继续由Elements Garden负责BGM，因此整体上没有什么太大变化。游戏的1st OP『Wings of Courage ~空を超えて~』和总ED『Sky is the limit』由川田麻美包办，2nd OP『INFINITE SKY』则由KOTOKO演唱，各女主角的ED和『恋选』『现妹』一样,由女主角的声优自己演唱。总的来说，由中泽伴行负责作曲的1st OP和总ED保持了『恋选』时OP和总ED的水准，但上松范康作曲的2nd OP却难以令人满意。至于各女主角的ED,只能说是很直观地反映了各位声优的唱功。

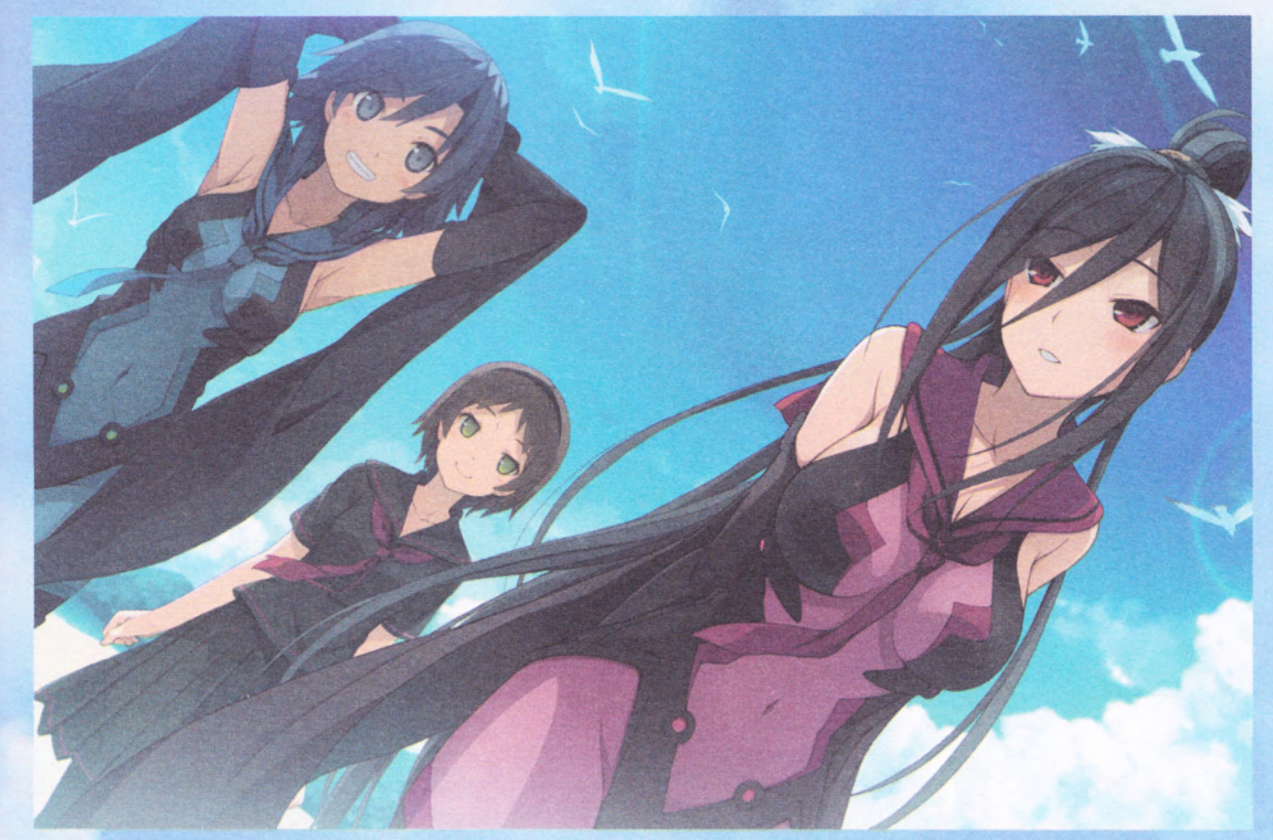
最后来谈谈最重要的剧本，笔者认为可以用白玉微瑕、瑕不掩瑜来形容。本作的制作人坂本亮在接受『电击G's Magazine』采访时曾经这样说道：“对于青春热血故事这一常见的主题，sprite和木绪那智、渡边僚一、陆奥龙介、I've等实力派制作成员所给出的答案便是这部作品。”

游戏的共通线里有很多情节确实体现出这部作品的青春热血属性：晶也所加入的久奈滨学院FC部在四岛地区是一个排不上名次的弱小社团，在晶也成为教练进行了系统地训练后才逐步强大起来；久奈滨学院FC部有一个写作“朋友”的对手社团高藤学园福留岛分校FC部；游戏的第一女主角明日香虽然在转校前从来没有接触过反重鞋，但却是一个能够享受这项运动，并不断通过与高手较量而快速成长的选手……凡此种种，都让人看到了很多热血作品设定的影子。再加上夏季大赛上的一波三折，整个共通线虽然略长，但还是写得相当出色的。

具体到个人线，莉佳线对于莉佳思想转变这一段写得比较不错，将对黑渊霞的愤怒来作为莉佳思想转变的原动力显得极为自然。然而这条线中对于莉佳认出霞便是曾经引领她走进

TIPS

标题中的“フォーリズム（four rhythm）”虽然通常被翻译成四重奏，但是在这里却和一般汉语语境中的四重奏意义不同。一般汉语语境中，四重奏一般被理解为弦乐四重奏。而此处的four rhythm则是指由吉他、贝斯、键盘和鼓组成的节奏组——也就是常见流行乐队的乐器组合方式，是一个较为生僻的音乐术语。笔者一直没有找到这个词的准确汉语翻译，而且打完游戏也没理解为什么要放这么个词语在标题里，整个游戏剧本里都没有出现过这个词。笔者认为，可能是为了让作品名字看起来高大上并表现这个游戏里有四个女主角。



FC 的人这一段写得略显简略，霞在比赛中被莉佳的嘴炮说服洗白的过程也有些生硬。

真白线相对来说比较差，这条线中完整的 FC 比赛太少，只有最后和美咲的那场练习比赛。更多的笔墨被用于描写晶也和真白之间“向左走，向右走”的爱情。虽然这样表现出了真白的萌，但是总有主次颠倒之感。而且，真白的幼驯染虎鱼有梨华虽然在故事中期刷了一下存在感，但是整个故事看下来完全不明白安排这个角色出场的意义。

美咲线整体构架上是很出彩的，对于美咲从逃避到彻底放弃 FC 的心理变化描写得很到位。之后，美咲重新振作并通过努力打败沙希和明日香两大高手的部分也很励志。然而，这条线里对于乾沙希战术的描写只停留在她能始终站在上位这一点上，显得过于简单。

相比之下，明日香线中对乾沙希战术的描写就比较接近于实际的运动项目，表现出她确实是一个全方位掌控的选手。而正是通过表现沙希的这种强大，衬托出了明日香坚持自我、不惧强敌的难能可贵。整个故事起承转结都比较流畅，几次视角转换对于挖掘角色内心也起到了很好的作用。虽然感觉上伊莉娜这个角色还能再做进一步深入地挖掘，但是整体上来说明日香线算得上是本作中最出色的一条个人线了。

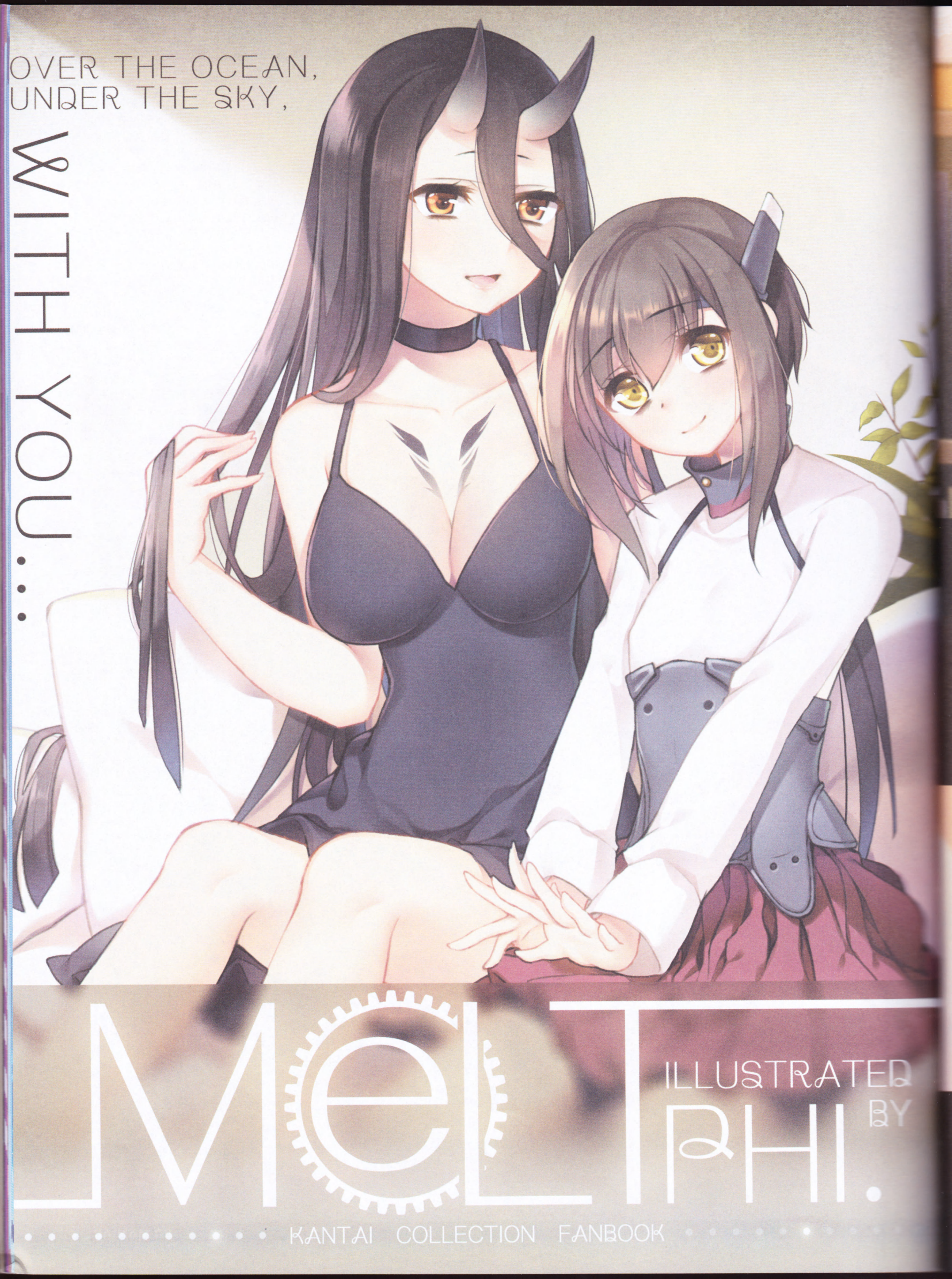
此外，在四条个人线结束后有一段 FINALE，存在意义不明。这一段本身不继承任何个人线结局，所要表达的核心主旨也与四条个人线大同小异。或者说，制作方是想通过这一段告诉玩家，“晶也是美咲的，晶也是明日香的，但说到底晶也是葵老师的”？





从 sprite 更换剧本作家这一点上来看，他们确实有正视自己的问题，没有因为自己财大气粗，能够铺天盖地地搞前期宣传而不思进取。然而，这次的三位剧本作家毕竟不是 sprite 自家的，写出的剧本也还有可以改进之处，因此现在还无法断言 sprite 已开始跻身一流 Gal Game 品牌之列。对于它今后的发展，我们还要做进一步的观察——不过，按照这一品牌出游戏的速度，下一作估计又要等上几年了。▲




OVER THE OCEAN,
UNDER THE SKY,
WITH YOU...
MELT
ILLUSTRATED BY
RHI.
KANTAI COLLECTION FANBOOK



剑网三同人九门派
萝莉双面钥匙扣
作者：阿芸 U235核燃动力
背面胖次露出来啦！
丐帮
天策
藏剑
明教
唐门
七秀
五毒
万花
纯阳
不要捆住人家啦！
二维码
淘
购买一套即赠
万花萝莉大绕线器
淘宝地址：http://item.taobao.com/item.htm?id=43560663291

二次元狂热官方旗舰店 · 周边天天特价 周边全新升级

Fate/lovelive!/ 斩赤 / 刀剑神域 4 款超大爽鼠标垫
55.1 元 ~~原价 :58 元~~



舰娘 &lovelive! 巨幅浴巾
104.5 元 ~~原价 :110 元~~





舰娘 &lovelive!&Fate 海报
9.5 元 ~~原价 : 10 元~~



卡牌
18 元 ~~原价 :20 元~~

卡本
94.05 元 ~~原价 :99 元~~

扫我 . 戳我
用"手机淘宝" APP 扫一扫



lovelive! 套头帽
30 元 ~~原价 : 27 元~~

8 小福闹新春——羊年超级福袋，每款限量 50 套

截止时间正月十五（3 月 5 日）



舰娘福袋 A
66 元 ~~原价 : 110 元~~



舰娘福袋 B
88 元 ~~原价 : 160 元~~



舰娘福袋 C
168 元 ~~原价 300 元~~



舰娘福袋 D
188 元 ~~原价 : 340 元~~



Lovelive！福袋 A
66 元 ~~原价 : 110 元~~



Lovelive！福袋 B
88 元 ~~原价 : 160 元~~



Lovelive！福袋 C
168 元 ~~原价 : 300 元~~



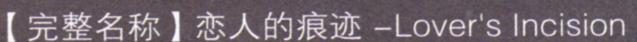
Fate 福袋
66 元 ~~原价 120 元~~

恋人的痕迹

Lover's Incision

——崭新的「刻痕」即将开幕——

沉睡的爱恋、久远的羁绊
看过无数时间冷暖与辗转轮回
在深渊之下找到之物，
已是破碎的残片拼凑而成的幻影……



【完整名称】恋人的痕迹 -Lover's Incision
【系列名称】恋痕系列
【制作团体】蓝天使制作组 /Angels Blue Digital Entertainment.
【游戏性质】非商业原创游戏（Non-Commercial）
【故事类型】近未来架空科幻系纯爱 ADV
【游戏特色】近未来、架空科幻（SF）、纯爱、悬疑、虐心
【故事篇幅】长篇剧本
【发布日期】2015 年春季序章体验版完全免费发表预定







游戏特色：

× 黑科技特效及演出导入，为大家带来革命性的全程动态演出效果！顶级的视觉冲击！
× 电影化故事演出手法，比起游戏，这更接近一部华丽震撼的动漫作品。
× 游戏内原画、CG 的质量与数量大幅超越以往，将带给大家最难忘的体验，部分章节即将展现全 CG 级别的演出！
× 蓝天使制作组历年来顶级音乐制作人加盟本作的音乐制作，将向大家展现完美的视听盛宴。
× 本作将向大家展现一个架空的华美近未来世界，并为大家带来融合纯爱与科幻要素的精彩剧情！同时《刻痕 3》中遗留的一个最大谜团，也将在本作中得到揭示。
× 由日本作者原创的人气角色“世羽”即将正式参战本作，并将在故事中作为主角之一登场！

Google Play和App Store日服注册攻略，VPN 使用教程，安卓和 IOS 有趣萌应用推荐

WUG、爱相随与那些已经停运的手游大作

热门手游大作详解和入门心得

『白猫 project』、『乖离性百万亚瑟王』、『锁链战记』、『神赐之门』、『我家公主最可爱』、『梅露可物语』、『智龙迷城』、『混沌之戒』等

战国偶像时代手游大比拼

『Lovelive！』、『偶像大师』、『AKB』、『偶像活动』、『东京七姐妹』等

围观来自家用机的大作们

『最终幻想 记录守护者』、『最终幻想 G-BIKE』、『勇者斗恶龙 怪兽篇』、『链接传说』、『星石传说』、『怪物猎人』、『三国无双』、『创造球会』、『噗呦噗呦』等

优秀精品推荐图鉴，收录不容错过好作品

塔防系、三消系、养成系、卡牌系、音乐系、喵星人、动画改编系……分类总结





3月上市预定！
二次元狂热工作室
年度巨献

收录上百款作品的游戏年鉴
去年全年业界回顾与分析
精选良作点评以及佳作剧本解析

仅为GALGAME爱好者们准备
与美少女们的一期一会！



二次元狂热
TWO DIMENSIONS MANIA
75
微博：http://e.weibo.com/2dmania
信箱：jedijiao@gmail.com
封底故事
『太太我好喜欢你啊!』
2DM
光盘
定价
25
非卖品